
Ab 14
Jahren
D&D
EINSTEIGERSET REGELBUCH
DUNGEONS & DRAGONS

Kapitel 1: Die Spielregeln

Im Dungeons & Dragons Rollenspiel geht es ums Geschichtenerzählen in Welten mit Schwertkampf und Zauberei. Wie bei „So-tun-als-ob"-Spielen funktioniert es nur mit Fantasie: Sich eine verfallende Burg in einem dämmrigen Wald ausmalen und sich vorstellen, wie ein Abenteurer in dieser fantastischen Welt auf die Herausforderungen dieser Szene reagieren mag ... Die Möglichkeiten in dieser fantastischen Welt sind unbegrenzt.



Spielleiter (SL): Die Burg steht inmitten der Bäume. Wie abgebrochene Zähne ragen die verfallenden Ruinen von ihren sieben Rundtürmen empor. Am Ende einer kurzen Treppe steht ein Torbogen einen Spalt weit offen, gespickt mit verbogenen, verrosteten Metallbruchstücken. Zwei der Türme, übersät mit dunklen Schießscharten, ragen bedrohlich neben dem Eingang auf, und hinter ihnen tut sich ein düsterer Korridor auf.

Philipp (Kleriker): Am besten schicken wir die Schurkin voraus. Sie kann hineinschauen und dafür sorgen, dass es sicher ist.

Emma (Schurkin): OK, ich gehe auf die Seite und schleiche die Turmmauer entlang, bis ich durch die Eingangstür spähen kann.

Im Gegensatz zu „So-tun-als-ob"-Spielen verleiht D&D den Geschichten Struktur. Es benutzt eine bestimmte Methode, um die Konsequenzen der Handlungen der Abenteurer zu bestimmen. Die Spieler würfeln, um herauszufinden, ob ihre Attacken treffen oder nicht, ob ihre Charaktere einen Abhang erklimmen, einem magischen Blitzschlag ausweichen oder irgendeine andere gefährliche Herausforderung bewältigen können. Es ist zwar alles möglich, aber der Würfel macht manche Dinge wahrscheinlicher als andere.

SL: OK, Emma, schauen wir mal, wie gut du schleichst. Mach mal einen Geschicklichkeitswurf.

Emma: Mit meiner Heimlichkeit, oder?

SL: Aber sicher!

Emma (würfelt mit einem W20): Ich schleiche ziemlich gut – es ist eine 17.

SL: OK, es gibt kein Anzeichen, dass dich jemand bemerkt hätte. Schaust du rein?

Wenn du D&D spielst, schlüpfst du in die Rolle eines Abenteurers: einer geschickten Kämpferin, eines frommen Klerikers, einer tödlichen Schurkin oder eines zauberwirkenden Magiers (Die Charakterbögen in diesem Set beschreiben fünf Helden, mit denen du gleich loslegen kannst.) Mit ein paar Freunden und etwas Fantasie machst du dich auf in wagemutige Abenteuer und auf eindrucksvolle Questen, um dich an Reihen von blutrünstigen Monstern und anderen Herausforderungen zu messen.

Ein Spieler nimmt die Rolle des Spielleiters ein; er ist der maßgebliche Geschichtenerzähler und Schiedsrichter. Der SL leitet das Abenteuer aus dem Abenteuerbuch, während die Charaktere sich durch die Gefahren des Abenteuers navigieren und entscheiden, was sie erkunden möchten. Der SL beschreibt – zum Beispiel – den Eingang zu Burg Zackenschlund und die Spieler entscheiden, was ihre Abenteurer tun sollen. Werden sie verwegen an das zerfallene Eingangstor herangehen oder werden sie versuchen, sich anzuschleichen, falls jemand sie durch die Schießscharten beobachtet? Werden sie die Burg umrunden und nach einem anderen Eingang suchen? Oder werden sie einen Zauber wirken, um sich unsichtbar zu machen?

Der SL bestimmt den Ausgang der Handlungen und erzählt, was die Charaktere erleben. Da der SL improvisieren kann, um auf alles zu reagieren, was die Spieler vielleicht probieren werden, ist D&D unendlich flexibel, und jedes Abenteuer kann aufregend und unerwartet sein.

Es gibt bei D&D kein Gewinnen und Verlieren – zumindest nicht das, was man normalerweise darunter versteht. Der SL und die Spieler erschaffen gemeinsam eine Geschichte über kühne Abenteurer, die sich tödlichen Gefahren entgegenstellen. Manchmal kann ein Abenteurer ein grausiges Ende finden, von Monstern zerfleischt oder von einem ruchlosen Bösewicht zur Strecke gebracht werden. Allerdings können die anderen Abenteurer nach einem mächtigen Zauber suchen, um den gefallenen Gefährten wieder zum Leben zu erwecken oder der Spieler kann sich dazu entscheiden, einen neuen Charakter zu spielen. Die Gruppe mag es nicht schaffen, ein Abenteuer zu einem erfolgreichen Ende zu bringen, aber wenn es den Spielern gefallen hat und sie eine Geschichte erschaffen haben, an die sie sich noch lange erinnern, haben am Ende doch alle gewonnen.

Zu Beginn

Wenn du noch nie zuvor Dungeons & Dragons gespielt hast, lies als erstes den Rest dieses Kapitels. Es wird dich mit den wichtigsten Regeln vertraut machen, die du brauchst, um das Spiel zu spielen.

Du brauchst für dein erstes Spielerlebnis einen Spielleiter. Da du das hier gerade liest, bist du ein guter Kandidat für den SL. (Falls einer deiner Freunde schon weiß, wie man D&D spielt, kannst du ihn oder sie bitten, Spielleiter zu sein und euch zu helfen, das Spiel zu erlernen.) Nachdem du dieses Kapitel gelesen hast, schau dir die ersten paar Seiten des Abenteuers an. Es wird dir helfen, die Rolle des SL und die Grundlagen eines D&D-Abenteuers zu verstehen.

Schau dir danach den Rest dieses Buches an. Du musst vor deinem ersten Spiel nicht alles auswendig gelernt haben, aber es hilft, wenn du während des Spiels schon weißt, wo du die Regeln finden kannst. Mache dich dann mit dem Abenteuer vertraut, und schon kannst du deine Freunde zum Spielen einladen.

Jeder Spieler wählt einen Charakter aus den fünf beiliegenden Auswahlmöglichkeiten aus. Es liegt an den Spielern, richtige Personen aus diesen minimalen Charakteren zu machen, indem sie ihnen Namen geben, ihr Aussehen beschreiben und ihnen während des Abenteuers Leben einhauchen. Wenn ihr mehr als fünf Spieler seid, können ruhig zwei Spieler den gleichen Charakter benutzen, solange sie sichergehen, dass die beiden sich im Detail deutlich unterscheiden. Ein Kleriker könnte eine fröhliche Frau namens Sefris sein und der andere ein ernster Mann mit dem Namen Albric.

Spielwürfel

Im Spiel werden vielflächige Würfel benutzt, die diesem Set beiliegen. Die verschiedenen Würfel werden in diesen Regeln mit dem Buchstaben *W* und der Seitenanzahl bezeichnet: W4, W6, W8, W10 (die 0 auf dem Würfel steht für die 10), W12 und W20. Ein W6 wäre also ein sechsseitiger Würfel.

100-seitige Würfel funktionieren etwas anders. Du ermittelst eine Zahl zwischen 1 und 100, indem du zweimal mit einem W10 würfelst. Der erste Wurf sagt dir die Zehnerstelle und der zweite die Einerstelle. Wenn du zum Beispiel eine 7 und eine 1 würfelst, ist die Zahl 71. Zwei Nullen bedeuten 100.

Wenn du würfeln musst, sagen dir die Regeln, mit wie vielen Würfeln welcher Art du würfeln musst und welche Modifikatoren gelten. Bei „3W8 + 5" zum Beispiel würfelst du mit drei achtseitigen Würfeln, zählst die Ergebnisse zusammen und addierst dann fünf.



Die Spielstruktur

Dungeons and Dragons besteht aus einer Gruppe von Charakteren (von den Spielern gesteuert), die auf ein Abenteuer ausziehen, welches der SL beschreibt. Das Abenteuer ist das Herz des Spiels. Ein Abenteuer entwickelt sich aus einer Geschichte, die der SL und die anderen Spieler zusammen erzählen, während sie dazu das Material im Abenteuerbuch, einem anderen veröffentlichten Abenteuer oder aus einem selbstgeschriebenen Abenteuer des Spielleiters benutzen. Der SL schafft schafft am Anfang die Voraussetzung, um den Abenteurern einen Anstoß zu geben, sich in das Geschehen hineinziehen zu lassen. Sie sind die Protagonisten der Geschichte. Die Spieler bestimmen, was sie tun, und der SL lenkt die Monster und Menschen, denen die Abenteurer begegnen. Der SL legt auch fest, auf welche Weise die Handlungen der Spieler die Welt beeinflussen und verändern.

Der Spielverlauf eines Abenteuers verläuft nach diesem grundlegenden Muster:

1. Der Spielleiter beschreibt die Umgebung. Der SL erklärt den Spielern, wo ihre Abenteurer sind, was sie umgibt und die grundlegenden Handlungsmöglichkeiten: Wie viele Türen führen aus dem Raum hinaus, was liegt auf dem Tisch, wer ist alles in der Taverne, und so weiter. Die Spieler können nachfragen, damit sie sicher wissen, was ihre Charaktere wahrnehmen.

2. Die Spieler beschreiben, was sie tun wollen. Manchmal kann ein Spieler für die ganze Gruppe sprechen (z. B. „Wir nehmen die Tür nach Osten.“), manchmal machen verschiedene Abenteurer verschiedene Dinge. Einer kann zum Beispiel eine Schatzkiste durchsuchen, während ein anderer ein geheimes Symbol an der Wand untersucht und der dritte nach Monstern Ausschau hält. Man muss keine Reihenfolge einhalten, aber der SL sollte jedem Spieler zuhören und entscheiden, wie sich diese Handlungen auswirken.

Manchmal ist das Lösen einer Aufgabe leicht. Wenn ein Abenteurer einen Raum durchqueren und eine Tür öffnen will, kann der SL schlicht berichten, dass die Tür sich öffnet und beschreiben, was dahinter liegt. Die Tür kann aber auch verschlossen sein, eine tödliche Falle kann sich im Boden verstecken, oder andere Umstände erschweren es den Abenteurern, die Aufgabe zu lösen. In diesen Fällen entscheidet der SL, was passiert. Häufig verlässt er sich dabei auf einen Würfelwurf, um den Ausgang einer Handlung zu bestimmen.

3. Der Spielleiter beschreibt die Auswirkungen der Spielerhandlungen. Die Beschreibung führt oft zu einem weiteren Entscheidungszeitpunkt, welcher den Spielfluss wieder zu Punkt 1 zurücksetzt.

Dieses Muster gilt, egal ob die Abenteurer vorsichtig eine uralte Ruine erforschen, mit einem verschlagenen Prinzen reden oder in einen tödlichen Zweikampf mit einem Drachen verwickelt sind. In bestimmten Situationen, besonders im Kampf, ist der Prozess strukturierter und die Spieler (und der SL) wechseln sich darin ab, Handlungen zu entscheiden und zu lösen. Meistens jedoch ist das Spiel fließend und passt sich an die Umstände des Abenteuers an.

Häufig findet der Ablauf eines Abenteuers gänzlich in der Fantasie der Spieler und des Spielleiters statt und stützt sich auf die Beschreibungen des Spielleiters, um den Rahmen abzustecken. Manche Spielleiter verwenden gerne Musik, Bilder oder Skulpturen oder aufgenommene Soundeffekte, um für die richtige Stimmung zu sorgen, und sowohl Spieler als auch Spielleiter benutzen verschiedene Stimmen für die vielen Abenteurer, Monster und andere Charaktere, die sie spielen. Manchmal kann ein SL auch eine Karte mit Spielfiguren oder Miniaturen, die für je einen Charakter in der Szene stehen auf den Tisch legen, um den Spielern zu helfen, den Überblick zu behalten.

Abrunden

Runde jedes Mal ab, wenn du einen Wert halbieren sollst. Wenn du also 15 halbierst, bekommst du 7.

Und dann?

Dieses Set ist ein vollständiges Dungeons&Dragons Spielerlebnis, das dir Stunden an Spielspaß bietet. Du kannst das Abenteuerbuch sogar mehrmals durchspielen. Es wird dich überraschen, wie anders das Spiel verlaufen kann! Das Beste an D&D ist die Möglichkeit, deine eigenen Charaktere und sogar Welten zu erschaffen.

Auf DungeonsandDragons.com findest du Hilfsmittel und andere Produkte, die dir bei der Erstellung deiner Charaktere helfen. Dort findest du auch die kostenlosen Basisregeln des Spiels. Sie zeigen dir, wie du Charaktere erstellen kannst, um die in diesem Set zu ergänzen oder zu ersetzen und wie du einen Charakter weiter als Level 5 steigerst. Wenn du eine größere Bandbreite von Charakteren erschaffen oder deine Abenteuer mit ein paar mehr Monstern bevölkern willst, schau am besten in das *Player's Handbook (Spielerhandbuch)*, das *Monster Manual (Monsterhandbuch)* und den *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)* der fünften Edition. Diese Regelbücher für Fortgeschrittene geben dir einen Einstieg in das immense D&D-Multiversum und laden dich ein, darin einzigartige Charaktere und Welten zu erschaffen.

Sechs Attribute

Die sechs Attribute geben dir eine schnelle Spielbeschreibung der körperlichen und geistigen Charakteristika eines Abenteurers oder Monsters:

- **Stärke** gibt die körperliche Kraft an
- **Geschicklichkeit** gibt die Gewandtheit an
- **Konstitution** zeigt die Ausdauer an
- **Intelligenz** ist ein Maß für die Denk- und Erinnerungsfähigkeit
- **Weisheit** misst Aufmerksamkeit und Einsicht
- **Charisma** steht für die Präsenz der Persönlichkeit und Ausstrahlung

Ist ein Charakter muskelbepackt und clever? Brillant und charmant? Fingerfertig und zäh? Für jedes dieser sechs Attribute hat ein Charakter oder Monster einen **Attributswert**, der üblicherweise zwischen 3 und 18 liegt. Der Wert eines Abenteurers kann bis zu 20 betragen, der eines Monsters bis zu 30.

Die wichtigste Funktion eines Attributswert ist die Bestimmung eines *Attributsmodifikators*, der normalerweise von –1 (bei Attributswerten von 8 oder 9) bis + 4 (bei einem Attributswert von 18) reicht. Diese Modifikation wird bei Attributs-, Rettungs- und Angriffswürfen miteingerechnet, wie in den nächsten Absätzen erklärt wird.

Attributswerte und Modikfikatoren

Wert	Modifikator	Wert	Modifikator
1	–5	16–17	+ 3
2–3	–4	18–19	+ 4
4–5	–3	20–21	+ 5
6–7	–2	22–23	+ 6
8–9	–1	24–25	+ 7
10–11	+ 0	26–27	+ 8
12–13	+ 1	28–29	+ 9
14–15	+ 2	30	+ 10

Die Grundregel

Verletzt der Schwertstreich eines Abenteurers einen Drachen oder prallt er an seinen eisenharten Schuppen ab? Fällt der Oger auf einen unverschämten Bluff herein? Kann ein Charakter durch einen reißenden Fluss schwimmen? Kann er der Wucht eines Feuerballs ausweichen oder erleidet er den vollen Schaden? Wenn das Resultat einer Handlung nicht sicher ist, stützt sich das Spiel auf den Würfelwurf eines W20, um Erfolg oder Misserfolg

festzulegen. Attributs-, Angriffs- und Rettungswürfe sind die häufigsten Arten von Würfen mit einem W20. Für alle drei würfelst du mit einem W20, rechnest positive und negative Modifikatoren ein und vergleichst das Ergebnis mit einem vorgegebenen Wert. Wenn es genau darauf oder darüber liegt, war die Probe erfolgreich. Hier noch einmal der detailliertere Ablauf:

1. Würfeln. Würfele mit einem W20, dann rechne den Modifikator des Attributs, auf das du würfelst, dazu. Für einen Rettungswurf auf Geschicklichkeit, zum Beispiel, würdest du deinen Geschicklichkeitsmodifikator verwenden.

2. Umstandsbonus und -malus bedenken. Ein Zauber, besondere Umstände oder andere Effekte können sich als Bonus oder Malus auf den Wurf niederschlagen.

3. Vergleichen. Wenn das Endergebnis den Minimalwert erreicht oder übersteigt, war der Wurf ein Erfolg. Wenn nicht, war er ein Fehlschlag. Der vorgegebene Wert für einen Attributs- oder Rettungswurf heißt Schwierigkeitsgrad (SG). Für eine Attacke ist das die Rüstungsklasse (RK) des angegriffenen Ziels. Normalerweise bestimmt der SL die Minimalwerte und teil den Spielern mit, ob ihre Attributswürfe, Rettungswürfe und Angriffswürfe gelingen oder fehlschlagen.

Attributswürfe und Rettungswürfe werden im Folgenden noch einmal genauer erläutert. Angriffswürfe werden in Kapitel 2 beschrieben.

Vorteil und Nachteil

Manchmal zeigt dir ein besonderes Attribut oder ein besonderer Zauber an, dass du einen Vorteil oder einen Nachteil auf einen W20-Wurf hast. In diesem Fall benutzt du einen zusätzlichen Würfel. Bei einem Vorteil zählt der höhere, bei einem Nachteil der niedrigere Wurf. Wenn du zum Beispiel einen Nachteil hast und eine 17 und eine 5 würfelst, gilt die 5. Wenn du einen Vorteil hast und die gleichen Zahlen würfelst, gilt die 17.

Wenn mehrere Umstände einen Wurf beeinflussen und jeder einen Vorteil oder Nachteil bewirkt, würfelst du trotzdem nie mit mehr als einem zusätzlichen Würfel. Wenn dir zum Beispiel zwei günstige Umstände je einen Vorteil gewähren, würfelst du trotzdem nur mit einem Würfel mehr.

Wenn die Umstände sowohl einen Vorteil als auch einen Nachteil bedeuten würden, kannst du keines von beidem nutzen und würfelst mit nur einem W20. Das trifft auch zu, wenn mehrere Umstände Nachteile bieten und nur einer einen Vorteil oder andersherum. In so einer Situation hast du weder Vorteil noch Nachteil.

Wenn du einen Vorteil oder Nachteil hast und etwas im Spiel, wie zum Beispiel das Merkmal Halblingsglück, lässt dich einen Wurf wiederholen, kannst du nur mit einem Würfel nochmal würfeln. Du kannst dir aussuchen, welchen. Wenn zum Beispiel ein Halbling einen Vorteil auf einen Attributswert hat und eine 1 und eine 13 würfelt, kann er sein Merkmal Halblingsglück einsetzen, um den Einserwurf zu wiederholen.

Attributswürfe

Ein Attributswurf prüft das natürliche Talent und das Training eines Charakters oder Monsters, um eine Herausforderung zu bestehen. Der SL kann einen Attributswurf verlangen, wenn ein Charakter oder Monster eine Aktion versucht (von Angriffen abgesehen), die fehlschlagen könnte. Ein Charakter müsste also einen Stärkewurf ablegen, um eine Tür aufzubrechen, einen Intelligenzwurf, um einzelnen Hinweisen einen Sinn zu entlocken oder einen Weisheitswurf, um die Goblins zu bemerken, die am Straßenrand auf der Lauer liegen. Wenn der Ausgang nicht feststeht, bestimmen ihn die Würfel.

Für einen Attributswurf würfelst du mit einem W20 und rechnest die entsprechenden Modifikatoren mit ein. Zum Beispiel verwendest du für einen Stärkewurf deinen Stärkemodifikator.

Wenn das Ergebnis dem SG entspricht oder ihn übertrifft, war der Wurf ein Erfolg. Wenn nicht, war er ein Fehlschlag. Das heißt, der Charakter oder das Monster machen also keinen Fortschritt in der Queste oder er macht zwar Fortschritt, aber nur in Kombination mit einem gewissen Rückschlag, den der SL festsetzt.

Oft kann der SL dem Abenteuerbuch entnehmen, welche Würfe ein Charakter machen kann, wie hoch der SG ist und was passiert, wenn der Charakter Erfolg hat oder nicht. Da Charaktere oft unerwartete Dinge ausprobieren, hält das Abenteuerbuch auch einige Ratschläge für den SL bereit, um bei der Entscheidung zu helfen, welche Attributswürfe und SG in welcher Situation angebracht sind.

Kompetenzbonus

Du kannst in einer Aufgabe, die mit einem Attributswurf zusammenhängt, besonders gut sein. Die Charakterbögen führen auf, in welchen Fertigkeiten und speziellen Werkzeugen jeder Charakter geübt ist. Die Kompetenzen der Monster stehen in den Monsterstatistiken im Abenteuerbuch. Wenn du in einer Fertigkeit geübt bist, wie zum Beispiel in Akrobatik oder Täuschen (weiter unten mehr dazu), kannst du deinen Kompetenzbonus allen Attributswürfen anrechnen, die diese Fertigkeit verwenden. Wenn du im Umgang mit einem bestimmten Werkzeug, zum Beispiel Diebeswerkzeug oder Maurerwerkzeug, geübt bist, darfst du deinen Kompetenzbonus zu allen Attributswürfen hinzufügen, bei denen du diese Werkzeuge benutzt. Du kannst deinen Kompentenzbonus nie mehr als einmal zu einem Wurf mit dem W20 dazurechnen.

Vergleiche

Manchmal sind die Anstrengungen eines Charakters oder Monsters denen eines anderen Charakters genau entgegengesetzt. Das kann passieren, wenn beide eine Aktion ausführen wollen, die nur einem gelingen kann, wie etwa einen magischen Ring vom Boden aufzuheben. Das gleiche gilt, wenn einer den anderen an etwas zu hindern versucht, zum Beispiel, wenn ein Monster eine Tür aufbrechen will, die der Abenteurer zuhält. In solchen Situationen wird der Ausgang von einer besonderen Form des Attributswurfes bestimmt: einem Vergleich.

Beide Teilnehmer eines Vergleichs würfeln Attributswürfe, die ihren Anstrengungen entsprechen. Alle angemessenen Boni und Mali gelten dabei wie gewohnt. Allerdings werden die Ergebnisse nicht mit einem SG verglichen, sondern miteinander.

Der Spieler mit dem höheren Ergebnis gewinnt den Vergleich. Dieser Charakter oder dieses Monster hat entweder mit seiner Aktion Erfolg oder kann den anderen erfolgreich an seiner Aktion hindern.

Sollte der Vergleich mit einem Unentschieden enden, bleibt die Situation so, wie sie vor dem Vergleich war. Es kann sein, dass einer der beiden dadurch automatisch gewinnt. Wenn zwei Charaktere ein Unentschieden darum würfeln, wer einen Ring vom Boden schnappt, kann keiner von beiden ihn greifen. In einem Vergleich zwischen einem türaufbrechenden Monster und einem türzuhaltenden Charakter bedeutet ein Unentschieden, dass die Tür zu bleibt.

Fertigkeiten

Jedes Attribut deckt eine breite Reihe von Fähigkeiten ab, darunter auch Fertigkeiten, in welchen der Charakter geübt sein kann. Eine Fertigkeit repräsentiert einen bestimmten Aspekt eines Attributswertes; die Übung eines Charakters in einer Fertigkeit zeigt einen Schwerpunkt auf diesen Aspekt.

Ein Geschicklichkeitswurf kann zum Beispiel bei dem Versuch, ein akrobatisches Kunststück zu vollführen, ein kleines Objekt in der Hand verschwinden zu lassen oder sich versteckt zu halten gefordert sein. Jeder dieser Aspekte der Geschicklichkeit hat eine damit verbundene Fertigkeit: respektive Akrobatik, Fingerfertigkeit und Heimlichkeit. Ein Charakter, der in Heimlichkeit geübt ist, ist also besonders gut in Geschicklichkeitswürfen, die mit Schleichen und Verstecken zu tun haben.

Manchmal kann der SL einen Attributswurf mit einer bestimmten Fertigkeit verlangen, zum Beispiel „Mach einen Weisheitswurf (Wahrnehmung).“ Manchmal wiederum kann ein Spieler den SL fragen, ob die Übung in einer bestimmten

Fertigkeit auf den Wurf angewendet werden kann. In beiden Fällen heißt Übung in einer Fertigkeit, dass ein Charakter seinen oder ihren Übungsbonus allen Attributswürfen anrechnen kann, die sich auf diese Fertigkeit beziehen. Ohne Übung in dieser Fertigkeit wird ein normaler Attributswurf gewürfelt.

Wenn zum Beispiel ein Charakter versucht, einen gefährlichen Abhang zu erklimmen, kann der Spielleiter einen Stärkewurf (Athletik) verlangen. Wenn der Charakter in Athletik geübt ist, wird der Übungsbonus zum Stärkewurf dazu gezählt. Wenn der Charakter nicht darin geübt ist, kann er oder sie nur einen einfachen Stärkewurf würfeln.

Stärkewürfe

Stärke misst körperliche Kraft, athletisches Training und das Ausmaß, in dem man schlichte körperliche Gewalt anwenden kann. Ein Stärkewurf kann jeden Versuch abbilden etwas zu heben, zu schieben, zu ziehen oder zu brechen, deinen Körper durch eine Lücke zu zwängen oder andernfalls rohe Gewalt anzuwenden. Die Athletikfertigkeit zeigt die Begabung in bestimmten Arten von Stärkewürfen.

Athletik. Dein Stärkewurf (Athletik) deckt knifflige Situationen ab, die dir begegnen, wenn du kletterst, springst oder schwimmst. Hier sind einige Beispiele:

- Du versuchst, einen steilen oder rutschigen Abhang hinaufzuklettern, Gefahren auszuweichen, während du eine Wand erklimmst oder dich an einer Oberfläche festzuhalten während jemand versucht, dich dort herunterzuzerren.
- Du versuchst, extrem weit zu springen oder während eines Sprungs einen Trick zu vollführen.
- Du hast Probleme, dich über Wasser zu halten oder zu schwimmen, während du in gefährlichen Strömungen, sturmgepeitschten Wellen oder Schichten aus dickem Seetang bist. Oder wenn eine Kreatur versucht, dich unter Wasser zu ziehen oder dich auf andere Weise vom Schwimmen abzuhalten.

Geschicklichkeitswürfe

Die Geschicklichkeit zeigt deine körperliche Gewandtheit, Reflexe und Balance an. Ein Geschicklichkeitswurf kann Versuche beinhalten, sich behände, schnell oder leise zu bewegen, oder auf schwierigem Untergrund nicht zu fallen. Die Fertigkeiten Akrobatik, Fingerfertigkeit und Heimlichkeit reflektieren deine Begabung in bestimmten Arten von Geschicklichkeitswürfen.

Akrobatik. Dein Geschicklichkeitswurf (Akrobatik) deckt alle Versuche ab, in schwierigen Umständen auf den Füßen zu bleiben, zum Beispiel wenn du über eine Eisfläche rennst, auf einem Seil balancierst oder versuchst, an Deck eines schaukelnden Schiffes stehen zu bleiben. Der SL kann auch einen Geschicklichkeitswurf (Akrobatik) verlangen, um herauszufinden, ob du akrobatische Kunststücke wie Hechtsprünge, Purzelbäume und Salti vollführen kannst.

Fingerfertigkeit. Wann immer du einen Taschenspielertrick oder eine ähnliche Trickserei versuchst, wie z.B. jemandem heimlich etwas in die Tasche zu schmuggeln oder einen Gegenstand irgendwo an deinem Körper zu verstecken, legst du einen Geschicklichkeitswurf (Fingerfertigkeit) ab. Den kann der SL auch verlangen, um zu sehen, ob du jemanden erfolgreich um seine Geldbörse erleichtern oder jemandem etwas unbemerkt aus der Hosentasche stibitzen kannst.

Heimlichkeit. Lege einen Geschicklichkeitswurf (Heimlichkeit) ab, wenn du dich vor Feinden verstecken, an Wachen vorbei schleichen, dich unbemerkt davonstehlen oder dich ungesehen und ungehört an jemanden anschleichen willst.

Konstitutionswürfe

Die Konstitution bestimmt Gesundheit, Ausdauer und Lebenskraft. Konstitutionswürfe sind selten. Es gibt auch keine Fertigkeiten, die sich darauf anwenden lassen, denn die Ausdauer, die dieses Attribut darstellt, ist in erster Linie passiv und erfordert keinen gezielten Einsatz von Seiten des Charakters oder Monsters. Trotzdem kann ein Konstitutionswurf über deinen Versuch, deine Grenzen zu überwinden, entscheiden.

Verstecken und Sehen

Wenn du versuchst, dich zu verstecken, lege einen Geschicklichkeitswurf (Heimlichkeit) ab. Bis du entdeckt wirst, oder aus deinem Versteck kommst, wird jede Kreatur, die aktiv nach Zeichen deiner Anwesenheit sucht, einen Weisheitswurf (Wahrnehmung) gegen das Ergebnis deines Geschicklichkeitswurfes (Heimlichkeit) ablegen.

Vor Kreaturen, die dich sehen, kannst du dich nicht verstecken. Wenn du ein Geräusch von dir gibst (du zum Beispiel einen Warnruf ausstößt oder eine Vase umwirfst), verrätst du deinen Standort. Eine unsichtbare Kreatur kann man nicht sehen, also kann sie sich immer verstecken. Allerdings kann es einige Zeichen für ihre Anwesenheit geben, sie muss sich also bemühen, leise zu sein.

Passive Wahrnehmung. Wenn du dich versteckst, ist es immer möglich, dass dich jemand bemerkt, auch wenn er nicht nach dir sucht. Um zu sehen, ob dich so jemand sieht, vergleicht der SL deinen Geschicklichkeitswurf (Heimlichkeit) mit dem passiven Weisheitwert (Wahrnehmung) der anderen Kreatur, welcher sich aus dem Weisheitsmodifikator + 10 ergibt, sowie den entsprechenden Modifikatoren. Wenn die Kreatur einen Vorteil hat, addiere 5. Ziehe bei einem Nachteil 5 ab.

Wenn zum Beispiel ein Charakter auf Stufe 1 (Übungsbonus + 2), einen Weisheitswert von 15 hat (Bonus + 2) und in Wahrnehmung geübt ist, hat er einen passiven Weisheitswert (Wahrnehmung) von 14.

Was siehst du? Einer der Hauptfaktoren in der Frage, ob du eine verborgene Kreatur oder einen verborgenen Gegenstand findest, sind die Sichtverhältnisse in deiner Umgebung. Die Sicht kann leicht oder komplett verschleiert sein. In einer **leicht verschleierten** Umgebung – zum Beispiel in dämmrigem Licht, leichtem Nebel oder lichtem Blattwerk – haben Kreaturen einen Nachteil auf alle Weisheitswürfe (Wahrnehmung), die sich auf Sicht beziehen. In einer **komplett verschleierten** Umgebung – wie bei Dunkelheit, dichtem Nebel oder dichtem Blattwerk – ist die Sicht so weit versperrt, dass der Zustand Blind zum Tragen kommt. Dies wird im Anhang erklärt.

Intelligenzwürfe

Intelligenz zeigt Scharfsinn, Erinnerungsvermögen und logisches Denkvermögen an. Ein Intelligenzwurf kommt ins Spiel, wenn Logik, Bildung, Erinnerung oder Schlussfolgerungen gefragt sind. Die Fertigkeiten Arkane Kunde, Geschichte, Nachforschungen, Naturkunde und Religion zeigen deine Begabung für bestimmte Arten von Intelligenzwürfen an.

Arkane Kunde. Würfe auf Intelligenz (Arkane Kunde) benutzt du, um dich an Wissen über Zaubersprüche, magische Gegenstände, mystische Symbole, magische Schulen und die Ebenen der Existenz und deren Bewohner zu erinnern.

Geschichte. Würfe auf Intelligenz (Geschichte) benutzt du, um dich an Wissen über historische Ereignisse, sagenumwobene Persönlichkeiten, alte Königreiche, vergangene Kriege, abgesetzte Dispoten und verschollene Zivilisationen zu erinnern.

Nachforschungen. Wenn du dich nach Hinweisen umsiehst und auf diesen Hinweisen basierende Schlüsse ziehst, legst du einen Intelligenzwurf (Nachforschungen) ab. So kannst du die Position eines versteckten Gegenstandes ermitteln, aus dem Aussehen einer Wunde Rückschlüsse auf die Tatwaffe ziehen oder den schwächsten Punkt eines Tunnels bestimmen, der diesen einstürzen lassen könnte. Auch für das Brüten über uralten Schriftrollen auf der Suche nach einem versteckten Stück Wissen kann ein Intelligenzwurf (Nachforschungen) verlangt werden.

Naturkunde. Dein Intelligenzwurf (Naturkunde) entscheidet über deine Fähigkeit, Wissen über Gelände, Pflanzen und Tiere, Wetter und Naturzyklen abzurufen.

Religion. Würfe auf Intelligenz (Religion) werden verlangt, wenn du Wissen über Gottheiten, Riten und Gebete, religiöse Hierarchien, heilige Symbole oder die Praktiken geheimer Kulte abrufen willst.

Weisheitswürfe

Der Weisheitswert zeigt an, wie gut du im Einklang mit deiner Umgebung lebst, er stellt also Wahrnehmungsvermögen und Intuition dar. Ein Weisheitswurf kann den Versuch abbilden, Körpersprache zu deuten, die Gefühle eines anderen zu verstehen, Dinge in der Umgebung zu bemerken oder sich um eine verletzte Person zu kümmern.

Mit Tieren umgehen. Wenn sich die Frage stellt, ob du ein domestiziertes Tier beruhigen kannst, einem Reittier die Angst nehmen kannst oder die Absichten eines Tieres erahnen kannst, kann der SL einen Weisheitswurf (Mit Tieren umgehen) verlangen. Du kannst auch einen Weisheitswurf (Mit Tieren umgehen) ablegen, um dein Reittier bei einem riskanten Manöver unter Kontrolle zu halten.

Motiv erkennen. Dein Weisheitswurf (Motiv erkennen) entscheidet, ob du die wahren Absichten einer Kreatur erkennst, wenn du etwa eine Lüge entdecken oder den nächsten Schritt deines Gegenübers erkennen willst. Um dies zu tun, greifst du auf Hinweise aus der Körpersprache zurück und bedienst dich der Analyse der Sprachgewohnheiten und Veränderungen im Verhalten.

Heilkunde. Ein Weisheitswurf (Heilkunde) erlaubt es dir, zu versuchen, einen sterbenden Gefährten zu stabilisieren oder eine Krankheit zu diagnostizieren.

Wahrnehmung. Dein Weisheitswurf (Wahrnehmung) lässt dich die Anwesenheit von Kreaturen sehen, hören oder auf andere Weise entdecken. Er bestimmt deine allgemeine Wahrnehmung im Bezug auf deine Umgebung und die Schärfe deiner Sinne. Zum Beispiel wenn du ein Gespräch hinter einer geschlossenen Tür verstehen, unter einem offenen Fenster lauschen oder schleichende Monster im Wald hören willst. Oder du versuchst, Dinge zu sehen, die verschleiert oder leicht zu übersehen sind, ob das Orks sind, die neben der Straße im Hinterhalt liegen, Strauchdiebe, die sich im Schatten einer Gasse verstecken oder Kerzenlicht, das unter einer geschlossenen, geheimen Tür durchscheint.

Überlebenskunst. Der SL kann einen Weisheitswurf (Überlebenskunst) verlangen, um Spuren zu lesen, Wild zu jagen, deine Gruppe durch eine vereiste Einöde zu führen, Anzeichen darauf zu deuten, ob Eulenbären in der Nähe leben, das Wetter vorherzusagen oder um Treibsand und andere Naturgefahren zu vermeiden.

Charismawürfe

Charisma bestimmt deine Fähigkeit, effektiv mit anderen zu interagieren. Es beinhaltet Faktoren wie Selbstbewusstsein und Wortgewandtheit. Ein Charismawurf kann fällig werden, wenn du versuchst, andere zu beeinflussen oder zu unterhalten, wenn du Eindruck schinden oder überzeugend lügen willst oder durch eine heikle soziale Situation navigierst. Die Fertigkeiten Täuschen, Einschüchtern, Auftreten und Überzeugen zeigen deine Begabung in bestimmten Charismawürfen.

Täuschen. Dein Charismawurf (Täuschen) bestimmt, ob du die Wahrheit überzeugend verbergen kannst, verbal oder durch dein Handeln. Diese Täuschung kann alles beinhalten, vom Irreführen durch Mehrdeutigkeit bis zu glatten Lügen. Typische Situationen wären hier, eine Wache verbal zu bombardieren, einen Händler zu beschwatzen, Geld beim Glücksspiel zu gewinnen, sich glaubhaft zu verkleiden, jemandes Verdächtigungen mit falschen Beteuerungen abzuschwächen oder eine himmelschreiende Lüge zu erzählen, ohne eine Miene zu verziehen.

Einschüchtern. Wenn du versuchst, jemanden durch offene Drohungen, feindliche Handlungen und körperliche Gewalt zu beeinflussen, kann der SL einen Charismawurf (Einschüchtern) verlangen. Beispiele dafür sind: Informationen aus einem Gefangenen herausquetschen, Straßenschläger dazu bringen, sich aus einer Konfrontation zurückzuziehen oder das Benutzen einer zerbrochenen Flasche, um einen hohngrinsenden Wesir davon zu überzeugen, eine Entscheidung doch noch einmal zu überdenken.

Auftreten. Dein Charismawurf (Auftreten) bestimmt, wie gut du ein Publikum mit Musik, Tanz, Schauspiel, Geschichtenerzählen oder einer anderen Form von Unterhaltung entzücken kannst.

Überzeugen. Wenn du jemanden durch Taktgefühl, gesellschaftliche Umgangsformen oder soziales Einfühlungsvermögen beeinflussen willst, kann der SL einen Charismawurf (Überzeugen) verlangen. Normalerweise benutzt du Überzeugen, wenn du in gutem Glauben handelst, Freundschaften pflegst, von Herzen um etwas bittest oder angemessene Etikette an den Tag legst. Beispiele fürs Überzeugen sind: einen Kämmerer davon überzeugen, deine Gruppe zum König vorzulassen, Frieden zwischen sich bekriegenden Stämmen stiften oder eine Ansammlung von Stadtbewohnern inspirieren.

Rettungswürfe

Ein Rettungswurf stellt einen Versuch dar, einem Zauber, einer Falle, einem Gift, einer Krankheit oder einer ähnlichen Bedrohung zu widerstehen oder auszuweichen. Normalerweise entscheidest nicht du dich dazu, einen Rettungswurf abzulegen; du wirst dazu gezwungen, weil dein Charakter oder Monster in Gefahr schwebt.

Um einen Rettungswurf abzulegen würfelst du mit einem W20 und addierst den entsprechenden Fertigkeitsbonus. Für einen Rettungswurf in Geschicklichkeit würdest du zum Beispiel deinen Geschicklichkeitsbonus benutzen.

Ein Rettungswurf kann auch durch situationsbedingte Boni und Mali modifiziert und auch von Vor- und Nachteilen beeinflusst werden, insofern der SL dies festlegt.

Ein Charakterbogen zeigt den Übungsbonus eines Charakters auf Rettungswürfe. Er lässt den Charakter seinen oder ihren Übungsbonus zu dem Rettungswurf addieren, der auf einen bestimmten Attributswert abgelegt wird, genau wie bei Fertigkeitsboni. Manche Monster verfügen auch über Übungsboni in Rettungswürfen.

Der Schwierigkeitsgrad eines Rettungswurfs wird vom Effekt bestimmt, der ihn verlangt. Wenn zum Beispiel ein Zauber einen Rettungswurf erlaubt, wird der SG für diesen Wurf vom Zauberattribut und dem Übungsbonus des Zauberwirkers bestimmt.

Das Ergebnis eines erfolgreichen oder fehlgeschlagenen Rettungswurfs wird ebenfalls von den Effekten festgelegt, die den Rettungswurf verlangen. Üblicherweise bedeutet ein erfolgreicher Rettungswurf, dass der Charakter oder das Monster keinen oder nur reduzierten Schaden von einem Effekt erleidet.

Ein verstecktes Objekt finden

Wenn dein Charakter nach einem verborgenen Objekt sucht, wie einer Geheimtür oder einer Falle, verlangt der SL normalerweise einen Weisheitswurf (Wahrnehmung) von dir. Ein solcher Wurf kann eingesetzt werden, um versteckte Details oder andere Informationen und Hinweise zu finden, die du ansonsten wahrscheinlich übersehen hättest.

In den meisten Fällen musst du beschreiben, wo genau du nachsiehst, damit der SL deine Erfolgschancen festlegen kann. Ein Beispiel: Ein Schlüssel ist unter einem Stapel ordentlich zusammengelegter Kleidung in der obersten Schublade einer Kommode versteckt. Wenn du dem SL sagst, dass du im Raum umhergehst und auf Wänden und Möbeln nach Hinweisen absuchst, hast du keine Chance, den Schlüssel zu finden, egal, wie gut dein Weisheitswurf (Wahrnehmung) ausfällt. In solchen Fällen musst du explizit sagen, dass du die Schubladen öffnest oder die Kommode durchsuchst, um eine Chance auf Erfolg zu haben.

Kapitel 2: Kampfregeln

Oft bricht ein Kampf aus, wenn Abenteurer ihren Feinden gegenüberstehen, egal ob es sich um barbarische Monster oder gerissene Schurken handelt. Dieses Kapitel bietet dir alle Regeln, die du für solch einen Kampf brauchst. Die Regeln richten sich an dich, den Spieler oder Spielleiter. Der Spielleiter kontrolliert alle Monster und Nicht-Spieler-Charaktere, die in einen Kampf verwickelt sind; jeder andere Spieler kontrolliert einen Abenteurer. „Du“ kann auch den Charakter oder das Monster, das du kontrollierst, bedeuten.



Die Kampfreihenfolge

Eine typische Kampfbegegnung ist ein Zusammenstoß zweier Seiten, ein Tohuwabohu von Waffenstreichen, Finten, Paraden, Beinarbeit und Zauberwirken. Das Spiel ordnet dieses Chaos des Kampfes in einen Ablauf von Runden und Zügen. Eine **Runde** macht ungefähr sechs Sekunden in der Spielwelt aus. Während einer Runde macht jeder Beteiligte einen **Zug**.

Die Zugreihenfolge wird am Anfang einer Kampfbegegnung festgelegt, indem jeder auf seine Initiative würfelt. Wenn jeder seinen Zug gemacht hat, geht der Kampf mit der nächsten Runde weiter, solange keine Seite die andere besiegt hat.

Die Kampfregeln Schritt für Schritt

1. Legt den Überraschungsmoment fest. Der SL entscheidet, ob irgendein Kampfbeteiligter überrascht wird.
2. Bestimmt die Positionen. Der SL legt fest, wo alle Charaktere und Monster stehen. Basierend auf der Marschreihenfolge der Abenteurer oder auf den Positionen im Raum (oder einem anderen Ort), die sie sich ausgesucht haben, überlegt sich der SL, wo die Gegner sich befinden – in welcher Entfernung und welcher Richtung.
3. Würfelt die Initiative aus. Alle Beteiligten würfeln auf Initiative und entscheiden damit die Zugreihenfolge der Kämpfenden.
4. Macht eure Züge. Jeder im Kampf Beteiligte macht einen Zug in der Reihenfolge der Initiative.
5. Beginnt die nächste Runde. Wenn jeder Kampfbeteiligte einen Zug ausgeführt hat, endet die Runde. Wiederholt Schritt 4, bis der Kampf vorbei ist.

Überraschung

Der SL entscheidet, ob jemand überrascht wird. Wenn keine Seite Heimlichkeit benutzt (oder es versucht), werden sie sich automatisch gegenseitig bemerken. Wenn doch, vergleicht der SL die Geschicklichkeitswürfe (Heimlichkeit) von jedem, der sich versteckt, mit dem passiven Weisheitswert (Wahrnehmung) von jeder Kreatur der gegnerischen Seite. Jeder Charakter, der eine Bedrohung nicht bemerkt, wird am Anfang der Begegnung überrascht sein.

Wenn du überrascht wurdest, kannst du dich bei deinem ersten Zug weder bewegen noch eine Aktion ausführen, außerdem kannst du auch nicht reagieren, bis der Zug beendet ist. Ein Mitglied einer Gruppe kann überrascht sein, obwohl der Rest der Gruppe es nicht ist.

Initiative

Die Initiative legt die Zugreihenfolge während des Kampfes fest. Zu Beginn des Kampfes legt jeder Beteiligte einen Geschicklichkeitswurf ab, um seinen Platz in der Initiativreihenfolge zu bestimmen.

Der SL würfelt einmal für eine ganze Gruppe identischer Kreaturen, sodass jede Kreatur der Gruppe gleichzeitig handelt. Der SL ordnet die Kämpfenden von dem höchsten Ergebnis des Geschicklichkeitswurfs zum niedrigsten. Das ist die Reihenfolge (die so genannte Initiativreihenfolge), in der die Kämpfenden in jeder Runde handeln. Die Initiativreihenfolge bleibt von Runde zu Runde gleich.

Bei Gleichstand entscheidet der SL die Reihenfolge bei NSC (Nicht-Spieler-Charakteren) und die Spieler bei ihren betroffenen Charakteren. Wenn ein Monster und ein Spielercharakter den gleichen Wert würfeln, entscheidet der SL. Wahlweise kann der SL die Monster und Charaktere mit den gleichen Werten auch mit einem W20 würfeln lassen, um die Reihenfolge festzulegen. Der höhere Wert kommt früher an die Reihe.

Dein Zug

In deinem Zug kannst du dich über eine, von deiner Bewegungsrate bestimmten, Distanz **bewegen** und **eine Aktion ausführen**. Du entscheidest, ob du dich zuerst bewegen oder zuerst deine Aktion ausführen willst. Deine Bewegungsrate – auch manchmal Schrittbewegungsrate genannt – steht auf deinem Charakterbogen.

Die häufigsten Aktionen, die du ausführen kannst, werden später im Abschnitt „Aktionen im Kampf“ dieses Kapitels beschrieben. Viele Klassenmerkmale und andere Attribute bieten dir zusätzliche Optionen für deine Aktion. Der Abschnitt „Bewegung und Position“ zeigt dir die Regeln für deine Bewegung. Du kannst auf deine Bewegung, deine Aktion und auf deinen Zug an sich verzichten. Wenn du nicht weißt, was du in deinem Zug tun sollst, könntest du eine Ausweichaktion oder eine Bereitmachen-Aktion ausführen; diese werden in „Aktionen im Kampf“ beschrieben.

Bonusaktionen

Verschiedene Klassenmerkmale, Zauber und andere Fähigkeiten erlauben es dir, eine zusätzliche Aktion – eine so genannte „Bonusaktion“ – während deines Zuges auszuführen. Die Raffinierte Aktion erlaubt es beispielsweise einem Schurken, eine Bonusaktion auszuführen. Du kannst nur dann eine Bonusaktion ausführen, wenn eine besondere Fähigkeit, ein besonderer Zauber oder ein sonstiges Merkmal des Spiels dies dir erlauben. Ansonsten kannst du keine ausführen. Du kannst während deines Zuges nur eine Bonusaktion ausführen, du musst dich also für eine entscheiden, falls du mehr als eine zur Verfügung hast. Du suchst selbst aus, wann im Zug du deine Bonusaktion ausführst, es sei denn, der Zeitpunkt der Bonusaktion ist festgelegt.

Andere Aktivitäten in deinem Zug

Dein Zug kann eine ganze Bandbreite zusätzlicher Handlungen beinhalten, für die du weder deine Aktion noch deine Bewegung aufwenden musst. Zu Beginn deines Zuges darfst du, durch kurze Äußerungen und Gesten, so gut du kannst kommunizieren. Du kannst auch während deiner Bewegung oder deiner Aktion mit einem Gegenstand oder Merkmal deiner Umwelt frei interagieren. Zum Beispiel könntest du, während deiner Bewegung auf deinen Feind zu, eine Tür öffnen, oder auch als Teil deiner Aktion eine Waffe ziehen, die du für deinen Angriff benutzt. Wenn du mit einem zweiten Gegenstand interagieren willst, musst du dafür deine Aktion aufwenden. Die Verwendung mancher magischen Gegenstände und anderer besonderer Objekte erfordert immer eine Aktion, was du dann deren Beschreibungen entnehmen kannst. Der SL kann von dir verlangen, für jede dieser Aktivitäten deine Aktion zu benutzen, solange sie besonderen Aufwand erfordert oder ein ungewöhnliches Hindernis darstellt. Der SL könnte also berechtigterweise von dir erwarten, eine Aktion zu verwenden, um eine verklemmte Tür zu öffnen oder eine Kurbel zu drehen, um eine Zugbrücke herunterzulassen.

Reaktionen

Bestimmte besondere Fähigkeiten, Zauber und Situationen erlauben es dir, eine besondere Aktion, die Reaktion, auszuführen. Eine Reaktion ist eine sofortige Erwiderung auf eine Art Auslöser, der während deines Zuges oder dem eines anderen auftreten kann. Der Gelegenheitsangriff, der weiter unten beschrieben wird, ist die häufigste Art der Reaktion.

Du kannst nur eine Reaktion pro Runde ausführen. Wenn du eine Reaktion ausführst, kannst du bis zum Beginn deines nächsten Zuges keine weitere ausführen. Wenn die Reaktion den Zug einer anderen Kreatur unterbricht, darf diese Kreatur seinen Zug gleich nach der Reaktion fortsetzen.

Bewegung und Positionen

Im Kampf sind Charaktere und Monster ständig in Bewegung und nutzen ihre Positionierung und Fortbewegung, um die Oberhand zu gewinnen. In deinem Zug kannst du höchstens eine Distanz zurücklegen, die deiner Bewegungsrate entspricht. Du kannst in deinem Zug so viel oder wenig deiner Bewegungsrate verwenden, wie du möchtest, solange du den hier angegebenen Regeln folgst. Deine Bewegung kann auch springen, klettern und schwimmen beinhalten. Das kannst du in Kapitel 3 nachlesen.

Deine Bewegung aufteilen

Du kannst deine Bewegung in deinem Zug aufteilen, indem du einen Teil deiner Bewegungsrate vor und den Rest nach deiner Aktion benutzt. Wenn du zum Beispiel eine Bewegungsrate von 9 Metern hast, kannst du 3 Meter zurücklegen, nach einer Falltür suchen und dich dann 6 Meter weiterbewegen. Ähnlich funktioniert es, wenn du eine Aktion ausführst, die mehr als einen Waffenangriff umfasst. Du kannst deine Bewegung dann noch weiter aufteilen und dich zwischen diesen Angriffen bewegen. Wenn du mehr als eine Bewegungsrate hast, zum Beispiel deine Schrittbewegungsrate und deine Flugbewegungsrate, kannst du in deinem Zug zwischen deinen Bewegungsraten hin und her wechseln. Dazu ziehst du jedes Mal wenn du wechselt, die Distanz, die du schon zurückgelegt hast, von deiner neuen Bewegungsrate ab. Das Ergebnis entscheidet, wie viel weiter du dich bewegen kannst. Hast du zum Beispiel eine Bewegungsrate von 9 und eine Flugbewegungsrate von 18, weil ein Magier den Zauber *Fliegen* auf dich gewirkt hat, könntest du 6 m fliegen, dann 3 m gehen und dich anschließend in die Luft erheben, um weitere 9 m zu fliegen.

Schwieriges Gelände

Kämpfende werden oft durch schwieriges Gelände ausgebremst. Niedriges Mobiliar, Trümmer, Unterholz, steile Treppen, Schnee und seichter Morast wären Beispiele dafür. Der Bereich einer anderen Kreatur, feindlich oder nicht, zählt ebenfalls als schwieriges Gelände. Jeder Meter Bewegung in schwierigem Gelände kostet einen Extrameter. Diese Regel greift auch dann, wenn mehrere Dinge in einem Bereich als schwieriges Gelände zählen.

Am Boden liegend

Kämpfende finden sich oft auf dem Boden liegend wieder, entweder, weil sie niedergeschlagen wurden, oder weil sie sich selbst zu Boden geworfen haben. Im Spiel gelten sie als liegend, ein Zustand, der im Anhang beschrieben wird.

Du kannst **zu Boden fallen** ohne deine Bewegungsrate anzuwenden. **Aufstehen** erfordert größere Anstrengung, es kostet dich die Hälfte deiner Bewegungsrate an Bewegung. Wenn deine Bewegungsrate also 9 Meter beträgt, musst du 4,5 Meter an Bewegung aufwenden, um aufzustehen. Wenn du nicht mehr ausreichend Bewegung zur Verfügung hast oder deine Bewegungsrate 0 beträgt, kannst du nicht aufstehen.

Um dich zu bewegen, während du am Boden liegst, musst du **kriechen** oder Magie, wie etwa *Teleportation*, benutzen. Während du kriechst, kostet jeder Meter an Bewegung einen zusätzlichen Meter. Wenn du einen Meter auf schwierigem Gelände kriechst, kostet das folglich 3 Meter.

Sich um andere herum bewegen

Du kannst dich durch den Bereich einer nichtfeindlichen Kreatur bewegen. Durch den Bereich einer feindlichen Kreatur kannst du dich allerdings nur bewegen, wenn es mindestens zwei Größen größer oder kleiner ist als du (die Größe einer Kreatur ist im Abenteuerbuch nachzulesen). Egal ob eine Kreatur Freund oder Feind ist, du kannst deine Bewegung nicht absichtlich in ihrem Bereich beenden. Wenn du dich aus der Reichweite eines Feindes hinausbewegst, provozierst du einen Gelegenheitsangriff. Das wird später im Kapitel erklärt.

Aktionen im Kampf

Wenn du in deinem Zug eine Aktion ausführst, kannst du entweder eine der hier aufgeführten Aktionen wählen, eine Aktion nutzen, die du aufgrund deiner Klasse oder einem besonderen Merkmal erhältst, oder eine Aktion, die du improvisierst. Wenn du eine Aktion beschreibst, die nirgends in den Regeln steht, wird dir der SL sagen, ob diese Aktion möglich ist und wenn ja, welchen Wurf du ablegen musst, um zu sehen, ob du damit Erfolg hast oder nicht.

Angriff

Die häufigste Aktion im Kampf ist der Angriff, ob du ein Schwert schwingst, einen Pfeil abschießt oder mit deinen Fäusten zuschlägst. Mit dieser Aktion führst du entweder einen Fernkampf- oder Nahkampfangriff aus. Für die Regeln für Angriffe, siehe im Abschnitt „Einen Angriff ausführen“ nach. Bestimmte Merkmale, wie das Merkmal zusätzlicher Angriff, das der Kämpfer auf Stufe 5 erhält, erlauben dir, mit dieser Aktion mehr als einen Angriff durchzuführen.

Einen Zauber wirken

Zauberwirker wie Magier und Kleriker, sowie viele Monster, können auf Zauber zugreifen und können diese sehr effektiv im Kampf einsetzen. Jeder Zauber hat einen Zeitaufwand, der festlegt, ob der Zauberwirker eine Aktion, eine Reaktion, Minuten oder sogar Stunden aufwenden muss, um den Zauber zu wirken. Die meisten Zauber haben einen Zeitaufwand von einer Aktion, daher verwenden Zauberwirker oft ihre Aktion im Kampf darauf. Siehe Kapitel 4 für die Zauberregeln.

Ausweichen

Wenn du die Ausweichaktion anwendest, konzentrierst du dich ausschließlich darauf, Angriffe zu vermeiden. Bis zum Beginn deines nächsten Zuges erleidet jeder Angriffswurf gegen dich einen Nachteil, wenn du den Angreifer sehen kannst. Du bekommst einen Vorteil auf Rettungswürfe (Geschicklichkeit). Diesen Nutzen verlierst du allerdings, wenn du kampfunfähig bist (wird im Anhang erklärt) oder deine Bewegungsrate auf 0 fällt.

Gegenstand verwenden

Normalerweise interagierst du mit einem Gegenstand während du etwas anderes tust, wenn du zum Beispiel als Teil deines Angriffs ein Schwert ziehst. Wenn ein Gegenstand deine ganze Aktion verlangt, führst du die Gegenstand benutzen-Aktion aus. Diese Aktion ist auch dann nützlich, wenn du während deines Zuges mit mehr als einem Gegenstand interagierst.

Helfen

Du kannst einer anderen Kreatur bei der Erledigung einer Aufgabe zur Hilfe eilen. Wenn du die Hilfsaktion ausführst, erhält die Kreatur, welcher du hilfst, einen Vorteil auf den nächsten Attributswurf, den sie ablegt, um die Aufgabe zu bewältigen, bei der du ihr hilfst, vorausgesetzt sie legt den Wurf vor dem Beginn deines nächsten Zuges ab. Alternativ kannst du einer verbündeten Kreatur dabei helfen, eine Kreatur anzugreifen, die höchstens 1,50 Meter von dir entfernt steht.

Rückzug

Wenn du die Rückzugsaktion anwendest, provoziert deine Bewegung für den Rest deines Zuges keine Gelegenheitsangriffe.

Spurt

Wenn du die Spurt-Aktion ausführst, gewinnst du zusätzliche Bewegung für deinen aktuellen Zug. Der Anstieg entspricht deiner Bewegungsrate inklusive aller Modifikatoren. Mit einer

Bewegungsrate von 9 Meter kannst du in einem Spurt bis zu 18 Meter zurücklegen. Jeder Anstieg oder jede Verminderung deiner Bewegungsrate verändert die zusätzliche Bewegung gleichermaßen. Wenn also deine Bewegungsrate von 9 Meter auf 4,5 Meter vermindert wird, kannst du bis zu 9 Meter zurücklegen, wenn du spurtest.

Suchen

Wenn du die Suchaktion ausführst, lenkst du deine Aufmerksamkeit darauf, etwas zu finden. Je nach Art und Weise deiner Suche kann der SL einen Weisheitswurf (Wahrnehmung) oder einen Intelligenzwurf (Nachforschungen) verlangen.

Verstecken

Wenn du die Verstecken-Aktion ausführst, legst du einen Geschicklichkeitswurf (Heimlichkeit) für den Versuch ab, dich zu verstecken, wie es in den Regeln zum Verstecken in Kapitel 1 steht. Wenn der Wurf gelingt, erhältst du bestimmte Vorzüge, wie sie im Abschnitt „Ungesehene Angreifer und Ziele“ noch erklärt werden.

Vorbereiten

Manchmal willst du einem Feind zuvorkommen oder auf einen bestimmten Umstand warten, bevor du handelst. Dafür kannst du in deinem Zug die Bereitmachen-Aktion nutzen, damit du später in der Runde deine Reaktion nutzen kannst, um zu handeln.

Zuerst entscheidest du, welcher wahrnehmbare Umstand deine Reaktion auslösen wird. Dann wählst du entweder die Aktion, die du als Antwort auf diesen Auslöser ausführen wirst, oder du beschließt, dich bis zu deiner Bewegungsrate zu bewegen. Beispiele hierfür sind: „Wenn der Kultist auf die Falltür tritt, ziehe ich den Hebel, der sie öffnet.“ oder „Wenn sich der Goblin neben mich stellt, gehe ich weg.“ Wenn der Auslöser geschieht, kannst du deine Reaktion entweder sofort danach ausführen oder den Auslöser ignorieren. Denke aber daran, dass du nur eine Reaktion pro Runde ausführen kannst. Wenn du einen Zauber auf diese Art vorbereitest, kannst du ihn ganz normal wirken, doch seine Energie noch zurückhalten, die du dann in deiner Reaktion entfesselst, wenn die definierten Umstände eintreffen. Außerdem erfordert das Aufrechterhalten der Magie des Zaubers bis zum Zeitpunkt des Wirkens Konzentration (wird in Kapitel 4 erklärt). Konzentrierst du dich zum Beispiel auf den Zauber *Spinnennetz* und machst *Magisches Geschoss* während deiner Reaktion bereit, kann deine Konzentration gestört werden.

Angreifen

Jedes Mal, wenn du einen Angriffswurf ablegst, führst du einen Angriff durch. Egal, ob du mit einer Nahkampfwaffe zuschlägst, eine Fernkampfwaffe abfeuerst oder einen Angriffswurf als Teil eines Zaubers ablegst, ein Angriff läuft immer nach folgendem Muster ab:

1. **Wähle ein Ziel.** Entscheide dich für ein Ziel in deiner Reichweite: eine Kreatur, ein Gegenstand oder ein Ort.
2. **Lege Modifikatoren fest.** Der SL entscheidet, ob das Ziel Deckung hat und ob du einen Vor- oder Nachteil gegenüber dem Ziel hast. Außerdem können Zauber, besondere Fähigkeiten und andere Effekte Modifikatoren, Vorteile und Nachteile auf deinen Angriffswurf wirken.
3. **Führe den Angriff aus.** Du legst den Angriffswurf ab. Wenn du triffst, würfelst du den Schaden aus, es sei denn, dieser bestimmte Angriff verlangt etwas anderes.

Angriffswürfe

Wenn du angreifst, entscheidet dein Angriffswurf, ob du triffst oder verfehlst. Um einen Angriffswurf abzulegen würfelst du mit einem W20 und addierst die entsprechenden Modifikatoren. Wenn das Ergebnis des Wurfs plus Modifikatoren der Rüstungsklasse (RK) des Ziels genau entspricht oder darüber liegt, trifft der Angriff. Die RK jedes Charakters steht auf dem Charakterbogen, und die RK jedes Monsters steht bei in den Monsterspielwerten.

Modifikatoren auf den Wurf

Wenn ein Charakter einen Angriffswurf ablegt, sind die zwei häufigsten Modifikatoren Attributsmodifikatoren und Übungsboni. Ein Monster benutzt die Modifikatoren, die in seinen Spielwerten aufgeführt sind.

Attributsmodifikator. Der Attributsmodifikator für einen Nahkampfangriff ist Stärke, der für einen Fernkampfangriff ist Geschicklichkeit. Waffen, die die Besonderheit Wurfwaffe oder Finesse aufweisen, brechen diese Regel. Manche Zauber verlangen ebenfalls einen Angriffswurf. Kleriker verwenden Weisheit, wenn sie einen Nah- oder Fernkampf-Zauberangriff durchführen, Magier würfeln auf Intelligenz.

Übungsbonus. Wenn du im Umgang mit der Waffe, mit der du angreifst, geübt bist, kannst du deinen Übungsbonus zu deinem Angriffswurf hinzuaddieren. Wenn du einen Zauberangriff ausführst, addierst du deinen Übungsbonus ebenfalls zu deinem Angriffswurf hinzu.

1er und 20er

Manchmal segnet oder verflucht das Schicksal einen Kämpfenden und kann den Anfänger treffen und den Veteranen vorbeischlagen lassen. Wenn der W20-Wurf für den Angriff eine 20 ist, trifft der Angriff, ohne Rücksicht auf Modifikatoren oder die RK des Gegners. Außerdem ist der Angriff ein Kritischer Treffer, was weiter unten genauer erklärt wird. Wenn der W20-Wurf für den Angriff eine 1 ist, trifft der Angriff nie, ohne Rücksicht auf Modifikatoren oder die RK des Gegners.

Unsichtbare Angreifer und Ziele

Kämpfende versuchen häufig der Aufmerksamkeit ihrer Feinde zu entgehen, indem sie sich verstecken, den Zauber *Unsichtbarkeit* wirken, oder in der Dunkelheit lauern. Wenn du ein Ziel angreifst, das du nicht sehen kannst, hast du einen Nachteil auf deinen Angriffswurf. Das ist auch der Fall, wenn du die Position des Ziels erraten musst oder du eine Kreatur zum Ziel nimmst, die du zwar hören, aber nicht sehen kannst. Wenn das Ziel nicht an dem Ort ist, den du angreifst, schlägst du automatisch daneben, aber der SL teilt dir normalerweise nur mit, dass dein Angriff nicht geglückt ist, nicht, ob du die Position des Ziels richtig erraten kannst.

Wenn eine Kreatur dich nicht sieht, hast du einen Vorteil auf deinen Angriffswurf. Wenn du zum Zeitpunkt deines Angriffs versteckt bist – man dich also weder sieht noch hört – verrätst du dein Versteck, egal ob der Angriff trifft oder nicht trifft.

Fernkampfangriffe

Wenn du einen Fernkampfangriff ausführst, schießt du mit einem Bogen oder einer Armbrust, schleuderst ein Beil oder schießt auf eine andere Weise ein Projektil in Richtung eines weiter entfernt stehenden Feindes. Ein Monster könnte auch Stacheln aus seinem Schweif schießen. Viele Zauber beinhalten ebenfalls einen Fernkampfangriffswurf.

Reichweite

Du kannst Fernkampfangriffe nur gegen Ziele innerhalb einer bestimmten Reichweite ausführen. Wenn ein Fernkampfangriff, zum Beispiel ein Zauber, eine einfache Reichweite hat, kannst du kein Ziel außerhalb dieser Reichweite angreifen. Manche Fernkampfangriffe, wie die von Kurz- oder Langbögen, haben zwei Reichweiten. Die kleinere Zahl ist die Normalreichweite, die größere ist die Maximalreichweite. Dein Angriffswurf erleidet einen Nachteil, wenn sich dein Ziel außerhalb der Normalreichweite aufhält; ein Ziel außerhalb der Maximalreichweite kannst du nicht angreifen.

Fernkampfangriffe im Nahkampf

Es ist schwieriger, mit einer Fernkampfwaffe zu zielen, wenn ein Feind genau neben dir steht. Wenn du einen Fernkampfangriff mit einer Waffe, einem Zauber oder auf andere Weise ausführst, erleidest du einen Nachteil auf deinen Angriffswurf, wenn du dich in einem Umkreis von 1,50 Meter einer feindlichen Kreatur befindest, die dich sehen kann und nicht kampfunfähig ist.

Nahkampfangriffe

Im Handgemenge erlaubt dir ein Nahkampfangriff, einen Feind innerhalb deiner Reichweite anzugreifen. Die meisten Kreaturen haben eine Reichweite von 1,50 Meter, können also Ziele in einem Umkreis von 1,50 Meter angreifen. Bestimmte Kreaturen (besonders diejenigen, die größer als ein Mensch sind), haben eine größere Reichweite, wie es auch in ihren Beschreibungen steht. Du kannst einen Nahkampfangriff auch ohne Waffe ausführen, indem du einen **waffenlosen Schlag** ausführst: einen Fausthieb, einen Tritt, einen Kopfstoß oder einen anderen kräftigen Schlag. Du addierst deinen Übungsbonus und den Stärkemodifikator zu deinem Angriffswurf. Wenn du triffst, teilst du 1 + deinen Stärkemodifikator Wuchtschaden aus. Du bist immer geübt in waffenlosen Schlägen.

Gelegenheitsangriffe

In einem Kampf hält jeder ständig danach Ausschau, dass der Gegner seine Deckung vernachlässigt. Du kannst selten achtlos an deinen Feinden vorbeispazieren, ohne dich in Gefahr zu begeben; wenn du das versuchst, provozierst du einen Gelegenheitsangriff.

Du kannst einen Gelegenheitsangriff ausführen, wenn eine feindliche Kreatur, die du sehen kannst, sich aus deiner Reichweite hinaus bewegt. Um diesen Angriff durchzuführen, verwendest du deine Reaktion, um so einen Nahkampfangriff gegen die provozierende Kreatur auszuführen. Der Angriff unterbricht die Bewegung der provozierenden Kreatur, und zwar genau bevor sie aus deiner Reichweite tritt. Du kannst es vermeiden, einen Gelegenheitsangriff zu provozieren, indem du die Rückzugaktion ausführst. Auch wenn du teleportierst oder jemand oder etwas dich bewegt (ohne deine Bewegung, deine Aktion oder Reaktion aufzuwenden), provozierst du keinen Gelegenheitsangriff. Du provozierst zum Beispiel nicht, wenn eine Explosion dich aus der Reichweite eines Feindes hinausschleudert oder die Schwerkraft dich an einem Feind vorbeifallen lässt.

Zwei-Waffen-Kampf

Wenn du eine Angriffsaktion ausführst und mit einer leichten Nahkampfwaffe, die du in einer Hand hältst, angreifst, erhältst du eine zusätzliche Aktion, die du aufwenden kannst, um mit einer weiteren leichten Nahkampfwaffe, die du in der anderen Hand hältst, anzugreifen. Du addierst deinen Attributsmodifikator nicht zum Schaden deines zusätzlichen Angriffs, es sei denn, der Modifikator ist negativ. Wenn eine der Waffen die Besonderheit Wurfwaffe aufweist, kannst du die Waffe anstelle eines Nahkampfangriffs auch werfen.

Deckung

Wände, Bäume, Kreaturen und andere Hindernisse können im Kampf Deckung bieten und es damit schwieriger machen, ein Ziel zu verletzen. Ein Ziel kann nur dann von Deckung profitieren, wenn ein Angriff oder ein anderer Effekt von der gegenüberliegenden Seite der Deckung kommt. Es gibt Abstufungen von Deckung. Wenn sich ein Ziel hinter mehreren Deckungsmöglichkeiten befindet, zählt nur der höchste Deckungswert, sie werden nicht addiert.

Ein Ziel mit **halber Deckung** erhält einen +2 Bonus auf RK und Rettungswürfe (Geschicklichkeit). Ein Ziel hat dann halbe Deckung, wenn ein Hindernis mindestens die Hälfte seines Körpers verdeckt. Das Hindernis kann eine niedrige Mauer sein, ein großes Möbelstück, ein schmaler Baumstamm oder eine Kreatur, egal, ob diese Kreatur Freund oder Feind ist.

Ein Ziel mit **dreiviertel Deckung** erhält einen +5 Bonus auf RK und Rettungswürfe (Geschicklichkeit). Ein Ziel hat dann dreiviertel Deckung, wenn ein Hindernis mindestens dreiviertel seines Körpers verdeckt. Das Hindernis kann ein Fallgitter sein, eine Schießscharte oder ein dicker Baumstamm.

Ein Ziel mit **vollständiger Deckung** kann nicht direkt durch Waffen oder Zauber angegriffen werden, obwohl manche Zauber ein solches Ziel erreichen, indem sie es in ihren Wirkungsbereich miteinbezieht. Ein Ziel hat vollständige Deckung, wenn es komplett von einem Hindernis verdeckt wird.

Schaden und Heilung

Verletzung und Lebensgefahr sind ständige Begleiter von jenen, die die Welten von D&D erforschen.

Trefferpunkte

Trefferpunkte stellen eine Kombination von körperlicher und geistiger Widerstandsfähigkeit, Lebenswillen und Glück dar. Kreaturen mit mehr Trefferpunkten sind schwerer umzubringen. Die mit weniger Trefferpunkten sind anfälliger gegen Schaden.

Die aktuellen Trefferpunkte (die normalerweise einfach Trefferpunkte heißen) können jede Zahl vom Trefferpunktemaximum der Kreatur bis 0 betragen. Diese Zahl ändert sich ständig, wenn die Kreatur Schaden nimmt oder geheilt wird. Jedes Mal, wenn eine Kreatur Schaden nimmt, wird dieser Schaden von den Trefferpunkten abgezogen. Der Verlust von Trefferpunkten hat keinen Effekt auf die Fähigkeiten der Kreatur, bis die Zahl auf 0 fällt.

Schadenswürfe

Jede Waffe und jeder Zauber legt den Schaden fest, den sie bei einem erfolgreichen Angriff zufügt. Du würfelst mit dem Schadenswürfel oder den Schadenswürfeln, addierst Modifikatoren und wendest den Schaden auf dein Ziel an. Magische Waffen, besondere Fähigkeiten und andere Faktoren können einen Bonus auf den Schaden erlauben (allerdings nicht der Übungsbonus). Außerdem teilen bestimmte besondere Fähigkeiten zusätzlichen Schaden aus, was sich durch Bonuswürfel auswirkt.

Wenn du mit einer **Waffe** angreifst, rechnest du deinen Attributsmodifikator – der gleiche Modifikator, den du für deinen Angriffswurf benutzt hast – zu deinem Schaden dazu. Ein **Zauber** sagt dir, mit welchen Würfeln du den Schaden auswürfelst und ob irgendwelche Modifikatoren angewendet werden. Wenn ein Zauber oder ein anderer Effekt an **mehr als ein Ziel** gleichzeitig Schaden austeilt, würfelst du den Schaden für alle auf einmal aus.

Kritische Treffer

Wenn du einen Kritischen Treffer erzielst, darfst du zusätzliche Würfel verwenden, um den Schaden zu bestimmen. Würfel zweimal mit allen Schadenswürfeln und addiere die Ergebnisse. Dann wende wie üblich alle relevanten Modifikatoren an. Um das Ganze zu beschleunigen, kannst du mit allen Schadenswürfeln gleichzeitig würfeln.

Wenn du zum Beispiel einen Kritischen Treffer mit einem Dolch erzielst, würfele mit 2W4 für den Schaden anstatt mit 1W4 und zähle danach relevante Attributsmodifikatoren hinzu. Wenn der Angriff andere Schadenswürfel beinhaltet, wie zum Beispiel der Hinterhältige Angriff des Schurken, würfelst du auch mit diesen Würfeln zweimal.

Schadensarten

Verschiedene Angriffe und Schadenszauber verteilen verschiedene Arten von Schaden. Schadensarten haben keine eigenen Regeln, allerdings basieren andere Regeln, wie Schadensresistenz, auf diesen Schadensarten. Die Arten sind Blitzschaden, Energieschaden, Feuerschaden, Giftschaden, gleißender Schaden, Hiebschaden,

Kälteschaden, nekrotischer Schaden, psychischer Schaden, Säureschaden, Schallschaden, Stichschaden und Wuchtschaden.

Schadensresistenz und Anfälligkeit

Manche Kreaturen und Gegenstände sind mit bestimmten Schadensarten extrem schwierig oder ungewöhnlich leicht zu verletzen. Wenn eine Kreatur oder ein Gegenstand gegen eine Schadensart **resistent** ist, wird erlittener Schaden dieser Schadensart halbiert. Wenn eine Kreatur oder ein Gegenstand gegen eine Schadensart **anfällig** ist, wird erlittener Schaden dieser Schadensart verdoppelt.

Resistenz und Anfälligkeiten werden nach allen anderen Schadensmodifikatoren angewendet. Zum Beispiel ist eine Kreatur resistent gegen Wuchtschaden und wird von einem Angriff getroffen, der 25 Wuchtschaden verursacht. Die Kreatur befindet sich auch innerhalb einer magischen Aura, die jeden Schaden um 5 reduziert. Der Schadenswert von 25 wird zuerst um 5 reduziert und dann halbiert, die Kreatur erleidet also 10 Schaden.

Mehrere Resistenzen oder Anfälligkeiten, die dieselbe Schadensart betreffen, zählen als nur eine. Wenn eine Kreatur zum Beispiel sowohl eine Resistenz gegen Feuerschaden hat, als auch eine Resistenz gegen jede Art von nicht-magischem Schaden, wird Schaden von nicht-magischem Feuer um die Hälfte reduziert, nicht um drei Viertel.

Heilung

Solange er nicht den Tod eines Charakters verursacht, ist Schaden nicht permanent, und sogar der Tod ist durch mächtige Magie umkehrbar. Rast kann die Trefferpunkte einer Kreatur wiederherstellen (das wird in Kapitel 3 näher beschrieben werden) und magische Methoden wie der Zauber *Wunden heilen* oder ein *Heiltrank* können augenblicklich Schaden rückgängig machen. Wenn eine Kreatur Heilung irgendeiner Art erhält, werden zurückgewonnene Trefferpunkte zu den momentanen Trefferpunkten dazugezählt. Die Trefferpunkte einer Kreatur können das Trefferpunktemaximum nicht übersteigen; sollten mehr Trefferpunkte als dieses Maximum zurückgewonnen werden, gehen die überflüssigen Punkte verloren. Eine Kreatur, die gestorben ist, kann keine Trefferpunkte zurückerlangen, bis sie durch Magie, zum Beispiel den Zauber *Wiederbeleben,* wieder zum Leben erweckt wurde.

0 Trefferpunkte

Wenn du auf 0 Trefferpunkte fällst, stirbst du entweder sofort oder verlierst das Bewusstsein, wie in den folgenden Abschnitten erklärt wird. Die meisten SL lassen Monster sterben, sobald ihre Trefferpunkte auf 0 fallen, anstatt sie das Bewusstsein verlieren und einen Rettungswurf ablegen zu lassen. Mächtige Bösewichte und besondere NSC sind oft Ausnahmen; der SL kann sie in Ohnmacht fallen und den gleichen Regel folgen lassen, die für die Spieler gelten.

Sofortiger Tod

Massiver Schaden kann dich sofort umbringen. Wenn Schaden deine Trefferpunkte bis auf 0 reduziert und es ist noch Schaden übrig, stirbst du sofort, falls der übrige Schaden dein Trefferpunktemaximum erreicht oder übersteigt. Ein Beispiel: Eine Klerikerin mit einem Maximum von 12 Trefferpunkten hat momentan 6 Trefferpunkte. Wenn sie durch einen Angriff 18 Schaden erleidet, fällt sie auf 0, aber es bleiben noch 12 Schadenspunkte übrig. Da dieser übrige Schaden ihr Trefferpunktemaximum erreicht, stirbt die Klerikerin.

Das Bewusstsein verlieren

Wenn Schaden dich auf 0 Trefferpunkte bringt, dich aber nicht tötet, wirst du bewusstlos (siehe Anhang). Diese Bewusstlosigkeit endet, sobald du Trefferpunkte zurück gewinnst.

Todesrettungswürfe

Sobald du deinen Zug mit 0 Trefferpunkten beginnst, musst du einen bestimmten Rettungswurf, einen Todesrettungswurf, ablegen, um festzustellen, ob du dem Tod näher kommst, oder dich am Leben festklammern kannst. Im Gegensatz zu anderen Rettungswürfen ist dieser nicht an einen Attributswert gebunden. Du bist dem Schicksal ausgeliefert, zur Unterstützung dienen nur Zauber und besondere Fähigkeiten, die deine Chancen auf Erfolg bei einem Rettungswurf verbessern können.

Würfel mit einem W20. Wenn das Ergebnis 10 oder höher ist, ist der Wurf gelungen. Wenn nicht, schlägt er fehl. Ein Erfolg oder Fehlschlag hat keinen Effekt an sich. Ab deinem dritten Erfolg bist du stabilisiert (siehe unten). Bei deinem dritten Fehlschlag stirbst du. Die Erfolge oder Fehlschläge müssen nicht nacheinander erfolgen, zähle beide mit, bis du drei von einem hast. Der Zähler für beide wird wieder auf null gesetzt, wenn du Trefferpunkte zurückgewinnst oder stabilisiert wirst.

1er und 20er. Wenn du einen Rettungswurf gegen den Tod ablegst und mit dem W20 eine 1 würfelst, zählt der Wurf als zwei Fehlschläge. Wenn du mit dem W20 eine 20 würfelst, erhältst du einen Trefferpunkt zurück.

Schaden bei 0 Trefferpunkten. Falls du Schaden nimmst, wenn du 0 Trefferpunkte hast, erleidest du einen Fehlschlag auf den Rettungswurf gegen den Tod. Wenn der Schaden von einem Kritischen Treffer verursacht wurde, zählt das sogar als zwei Fehlschläge. Wenn der Schaden deinem Trefferpunktemaximum entspricht oder es übersteigt, stirbst du sofort.

Eine Kreatur stabilisieren

Die beste Möglichkeit, eine Kreatur mit null Trefferpunkten zu retten, ist, sie zu heilen. Wenn Heilung nicht möglich ist, kann die Kreatur wenigstens stabilisiert werden, damit ein fehlgeschlagener Rettungswurf gegen den Tod sie nicht umbringt. Du kannst deine Aktion dazu verwenden, um bei einer bewusstlosen Kreatur Erste Hilfe zu leisten und zu versuchen, sie zu stabilisieren. Das verlangt einen erfolgreichen Weisheitswurf (Heilkunde) gegen SG 10. Eine **stabile** Kreatur legt keine Rettungswürfe gegen den Tod ab, obwohl sie 0 Trefferpunkte hat, bleibt aber bewusstlos. Die Kreatur ist nicht mehr stabil und muss wieder anfangen, Rettungswürfe gegen den Tod abzulegen, sobald sie Schaden erleidet. Eine stabile Kreatur, die nicht geheilt wird, gewinnt nach 1W4 Stunden einen Trefferpunkt zurück.

Eine Kreatur bewusstlos schlagen

Manchmal will ein Angreifer einen Feind kampfunfähig machen, anstatt ihm einen tödlichen Schlag zu versetzen. Wenn ein Angreifer die Trefferpunkte einer Kreatur durch einen Nahkampfangriff auf null reduziert, kann der Angreifer die Kreatur bewusstlos schlagen. Er kann die Entscheidung in dem Moment fällen, in dem der Schaden zugefügt wird. Die Kreatur verliert das Bewusstsein und ist stabil.



Kapitel 3: Ins Abenteuer

Ob du in ein Gewölbe hinabsteigst, durch die Wildnis marschierst oder deinen Weg durch eine vor Menschen wimmelnde Stadt findest, brauchen auch Abenteurer Rast und- Ausrüstung und wollen sich verbessern. Dieses Kapitel bietet dir Regeln für Reisen und Rast, beschreibt Belohnungen und führt Rüstzeug auf, das den Helden helfen kann, zu überleben.



Reisen

Im Laufe eines Abenteuers können die Charaktere auf tagelangen Reisen weite Gebiete durchqueren. Der SL kann diese Reise normalerweise zusammenfassen, ohne die genauen Entfernungen oder Reisedauer zu berechnen: „Ihr zieht durch den Wald und findet spät am Abend des dritten Tages eine alte Ruine." Charaktere können zu Fuß ungefähr 36 km am Tag zurücklegen.

Marschreihenfolge

Die Abenteurer sollten eine Marschreihenfolge festlegen. Ein Charakter kann den vorderen, mittleren oder hinteren Rang einnehmen. Die Charaktere im vorderen und hinteren Rang halten nach Gefahren Ausschau, während die in der Mitte eine Karte anfertigen, sich orientieren oder Essbares für später sammeln, wenn die Charaktere ein Lager aufschlagen. Wenn die Gruppe auf Monster oder andere Bedrohungen trifft, ist es für den SL wichtig zu wissen, wo jeder Charakter sich befindet.

Besondere Arten der Bewegung

Eine Reise über Land oder durch ein Gewölbe erfordert von einem Abenteurer oft, dass er springt, klettert oder schwimmt.

Weitsprünge

Wenn du einen Weitsprung machst, springst du eine Distanz, die höchstens so weit ist wie dein Stärkewert x 30 cm, wenn du dich unmittelbar vor dem Sprung mindestens 3 Meter bewegt hast. Wenn du einen Weitsprung aus dem Stand machst, kannst du nur die Hälfte dieser Distanz springen. So oder so, jeder Meter, den du im Sprung zurücklegst, kostet dich einen Meter Bewegung. Unter manchen Umständen kann der SL dir einen Stärkewurf (Athletik) erlauben, um weiter zu springen als du es normalerweise kannst.

Diese Regel setzt voraus, dass die Höhe deines Sprungs keine Rolle spielt, zum Beispiel bei einem Sprung über einen Fluss oder eine Felsspalte. Wenn dein SL es erlaubt, musst du einen erfolgreichen Stärkewurf (Athletik) gegen SG 10 ablegen, um ein niedriges Hindernis zu überwinden (nicht höher als ein Viertel deiner Sprunglänge). Wenn du es nicht schaffst, schlägst du dagegen. Wenn du in schwierigem Gelände landest, musst du einen Geschicklichkeitswurf (Akrobatik) gegen SG 10 erfolgreich ablegen, um auf deinen Füßen zu landen. Wenn du es nicht schaffst, fällst du zu Boden.

Hochsprünge

Wenn du einen Hochsprung machst, springst du eine Distanz in die Luft, die so hoch ist wie dein (Stärkemodifikator + 3) x 30 cm, wenn du dich unmittelbar vor dem Sprung mindestens 3 Meter bewegt hast. Wenn du einen Hochsprung aus dem Stand machst, kannst du nur die Hälfte dieser Distanz hochspringen. So oder so, jeder Meter, den du im Sprung zurücklegst, kostet dich einen Meter Bewegung. Unter manchen Umständen kann der SL dir einen Stärkewurf (Athletik) erlauben, um höher zu springen als du es normalerweise kannst.

Klettern und Schwimmen

Wenn du kletterst oder schwimmst kostet dich jeder Meter Bewegung einen zusätzlichen Meter (2 in schwierigem Gelände), es sei denn, eine Kreatur hat eine Klettern-Bewegungsrate oder Schwimmbewegungsrate. Je nachdem, wie dein SL entscheidet, kannst du eine glatte Oberfläche oder eine mit wenigen Handgriffen erklimmen, musst dafür aber einen erfolgreichen Stärkewurf (Athletik) ablegen. Eine beliebig lange Strecke auf rauer See zurückzulegen, erfordert ebenfalls einen erfolgreichen Stärkewurf (Athletik).

Rasten

So heroisch sie auch sein mögen, Abenteurer können nicht jede Stunde des Tages mitten in Entdeckungen, sozialer Interaktion oder im Kampf stecken. Sie brauchen Rast – Zeit, um zu essen und zu schlafen, ihre Wunden zu versorgen, ihren Geist fürs Zauberwirken zu erfrischen und sich für weitere Abenteuer zu wappnen. Abenteurer können mitten am Tag kurze Rasten einlegen und eine lange Rast am Ende des Tages.

Kurze Rast

Eine kurze Rast ist eine Auszeit, mindestens eine Stunde lang, während der ein Charakter nichts anstrengenderes macht als zu essen, zu trinken, zu lesen und Wunden zu versorgen. Ein Charakter kann zum Ende einer kurzen Rast einen oder mehrere Trefferwürfel aufwenden, bis zur Höchstzahl an Trefferwürfeln, welche dem Level des Charakters entspricht (auf dem Charakterbogen stehen die Trefferwürfel für jeden Charakter). Für jeden Trefferwürfel, der auf diese Art verwendet wird, würfelt der Spieler und addiert seinen Konstitutionsmodifikator zum Ergebnis. Der Charakter erhält Trefferpunkte in der Höhe des Ergebnisses zurück. Der Spieler kann nach jedem Wurf beschließen, einen zusätzlichen Trefferwürfel aufzuwenden. Ein Charakter gewinnt nach einer langen Rast ein paar verbrauchte Trefferwürfel zurück.

Lange Rast

Eine lange Rast ist eine ausgedehnte Auszeit, mindestens 8 Stunden lang, während der ein Charakter schläft oder leichte Tätigkeiten verrichtet: lesen, reden, essen oder höchstens zwei Stunden Wache halten. Wenn die Rast von einer Phase anstrengender Beschäftigungen unterbrochen wird – gehen für mindestens 1 Stunde, kämpfen, Zauber wirken oder ähnliche Abenteuertätigkeiten – muss der Charakter die Rast wieder von vorne beginnen, um von ihr zu profitieren. Am Ende einer langen Rast gewinnt der Charakter alle verlorenen Trefferpunkte wieder. Er erhält auch verbrauchte Trefferwürfel zurück, und zwar bis zur Hälfte seines Maximums (mindestens jedoch einen). Wenn ein Charakter also acht Trefferwürfel hat, kann er oder sie nach einer langen Rast vier verbrauchte Würfel wieder erhalten.

Von mehr als einer langen Rast in einer 24-Stunden-Spanne kann ein Charakter keinen Nutzen ziehen; außerdem muss er oder sie zu Beginn der Rast mindestens einen Trefferpunkt haben, um sie nutzen zu können.

Belohnungen

Während Charaktere auf Abenteuerreise gehen und Herausforderungen bestehen, werden sie für ihre Anstrengungen belohnt und zwar mit den Schätzen, die sie finden und der Erfahrung, die sie sammeln.

Die Höhle eines Monsters könnte eine Kiste voller Goldmünzen erhalten; ein Goblinplünderer kann Teile seiner Beute noch bei sich tragen. Wenn Charaktere Schätze erhalten, können sie diese aufteilen, wie sie es als fair betrachten (der Standard ist es, sie zu gleichen Teilen an die Charaktere einer Gruppe zu geben) und sie können sie für bessere Ausrüstung oder Versorgung ausgeben.

Erfahrungspunkte (EP) sind eine abstrakte Messlatte für das Lernen und das Wachstum eines Charakters im Spiel. Während die Charaktere im Abenteuer vorankommen, erhalten sie EP wenn sie Monster besiegen, Meilensteine setzen und andere Herausforderungen bestehen. Eine Belohnung von EP für die Gruppe wird gleichmäßig unter den Charakteren aufgeteilt.

Erfahrungspunkte	Stufe	Übungsbonus
0	1	+ 2
300	2	+ 2
900	3	+ 2
2.700	4	+ 2
6.500	5	+ 3

Wenn ein Charakter eine festgelegte Gesamtmenge an Erfahrungspunkten erreicht, steigt er oder sie in seinen oder ihren Fähigkeiten auf. Dieser Fortschritt heißt Stufenaufstieg; ein Charakter kommt von der ersten auf die zweite Stufe und so weiter, bis zur 20. Stufe (dieses Set geht bis zur 5. Stufe). Beim Stufenaufstieg erhält der Charakter zusätzliche Trefferpunkte und Klassenmerkmale, wie es auf den beiliegenden Charakterbögen gezeigt ist.

Münzwesen

Übliche Münzen gibt es in verschiedenen Nennwerten, die auf dem relativen Wert des entsprechenden Metalls beruhen. Die drei häufigsten Münzen sind die Goldmünze (GM), die Silbermünze (SM) und die Kupfermünze (KM). Eine Goldmünze ist zehn Silbermünzen wert, die gebräuchlichste Münze beim gewöhnlichen Volk. Eine Silbermünze ist zehn Kupfermünzen wert, welche unter Tagelöhnern und Bettlern häufig vorkommt. Außergewöhnliche Münzen aus anderen wertvollen Metallen sind manchmal in Horten zu finden. Die Elektrummünze (EM) und die Platinmünze (PM) kommen aus untergegangenen Imperien und verlorenen Königreichen. Eine Elektrummünze ist fünf Silbermünzen wert, eine Platinmünze zehn Goldmünzen. Eine Standardmünze wiegt ungefähr zehn Gramm, fünfzig Münzen wiegen also etwa ein Pfund.

Ausrüstung

Anständige Ausrüstung kann in einer gefährlichen Umgebung wie einem uralten Gewölbe oder ungezähmter Wildnis den Unterschied zwischen Leben und Tod bedeuten. Rüstung und Waffen sind im Kampf unverzichtbar, und eine breite Auswahl an anderen Werkzeugen und Hilfsmitteln sind beim Erkunden von Gewölben, Ruinen und Wildnis nützlich. Dieser Abschnitt beschreibt die Ausstattung, die Charaktere zu Beginn ihres Abenteuers dabeihaben und zusätzliche Gegenstände, die sie mit den auf der Reise erhaltenen Schätzen kaufen können.

Traglast

Der Stärkewert eines Charakters legt das Maximalgewicht fest, welches er tragen und dabei noch beweglich bleiben kann, solange das Gewicht gleichmäßig am Körper verteilt ist. Multipliziere die Stärke des Charakters mit 15 um das Gewicht (in Pfund) zu ermitteln, das er tragen kann. Trägt ein Charakter mehr als dieses Gewicht, hat er eine Bewegungsrate von 0.

Rüstung und Schilde

Abenteurer haben Zugang auf eine große Bandbreite von Rüstungsklassen. Rüstungen sind in drei Kategorien aufgeteilt: leichte, mittelschwere und schwere Rüstung. Viele Krieger ergänzen ihre Rüstung durch einen Schild. Die Abenteurer auf den Charakterbögen sind bereits mit Rüstungen ausgestattet, und die Rüstungsklasse jedes Charakters wird mithilfe der Informationen in diesem Kapitel berechnet. Du kannst diese Informationen dazu nutzen, deine Rüstungsklasse zu verbessern, wenn ihr Schätze findet.

Rüstungsbonus

Jeder kann sich eine Rüstung anziehen oder einen Schild an den Arm schnallen. Aber nur die, die im Tragen von Rüstung geübt sind, können sie effektiv tragen. Deine Klasse legt fest, welche Rüstungsart du gewöhnt bist: Der Kämpfer und Kleriker können jede Rüstung tragen und Schilde benutzen, der Schurke ist auf leichte Rüstung beschränkt und der Magier hat weder Übung mit irgendeiner Art von Rüstung, noch mit Schilden. Wenn du eine Rüstung trägst, mit der du nicht geübt bist, erleidest du einen Nachteil auf jeden Attributswurf, Rettungswurf oder Angriffswurf, der mit Stärke oder Geschicklichkeit zu tun hat; auch Zauber kannst du dann nicht wirken.

Rüstung

Rüstung	Preis	Rüstungsklasse (RK)	Gewicht
Leichte Rüstung			
Leder	10 GM	11*	10 Pfd.
Beschlagenes Leder	45 GM	12*	13 Pfd.
Mittelschwere Rüstung			
Fell	10 GM	12**	12 Pfd.
Kettenhemd	50 GM	13**	20 Pfd.
Schuppenpanzer	50 GM	14**	45 Pfd.
Brustplatte	400 GM	14**	20 Pfd.
Schwere Rüstung			
Ringpanzer	30 GM	14	40 Pfd.
Kettenpanzer	75 GM	16	55 Pfd.
Schienenpanzer	200 GM	17	60 Pfd.
Schild			
Schild	10 GM	+ 2	6 Pfd.

*Wenn du diese Rüstung trägst, addierst du deinen Geschicklichkeitsmodifikator zu deiner Rüstungsklasse.

**Wenn du diese Rüstung trägst, addierst du deinen Geschicklichkeitsmodifikator, höchstens aber + 2, zu deiner Rüstungsklasse.

Leichte Rüstungen

Leichte Rüstung wird von Schurken bevorzugt, weil sie ihnen den vollen Gebrauch ihrer Geschicklichkeit erlaubt und sie bei heimlichen Bewegungen nicht behindert. Wenn du leichte Rüstung trägst, addierst du deinen Geschicklichkeitsmodifikator mit der entsprechenden Zahl in der Tabelle, um deine Rüstungsklasse zu bestimmen. **Lederrüstung** besteht aus Brust- und Schulterschutz aus steifem Leder und leichterem und biegsamerem Schutz für den Rest des Körpers. **Beschlagenes Leder** ist mit eng platzierten Nieten oder Metallspitzen besetzt.

Mittelschwere Rüstungen

Mittelschwere Rüstung bietet mehr Schutz als leichte Rüstung, schränkt allerdings auch die Beweglichkeit stärker ein. Wenn du mittelschwere Rüstung trägst, addierst du deinen Geschicklichkeitsmodifikator, höchstens aber + 2, mit der entsprechenden Zahl in der Tabelle, um deine Rüstungsklasse zu bestimmen. Wenn deine Geschicklichkeit 16 oder mehr beträgt, addierst du trotzdem nur 2.

Fell ist eine primitive Rüstung aus dicken Fellen und Pelzen. Ein **Kettenhemd** ist aus ineinandergreifenden Metallringen geschmiedet und wird üblicherweise unter der Kleidung getragen. Ein **Schuppenpanzer** besteht aus einem Ledermantel und Beinlingen, die mir überlappenden Metallschuppen bestückt sind. Beim Tragen eines Schuppenpanzers erleidest du einen Nachteil auf Geschicklichkeitswürfe (Heimlichkeit). Eine **Brustplatte** ist eine angepasste Brustplatte, die man mit weichem Leder befestigt.

Schwere Rüstungen

Schwere Rüstungen bieten den besten Schutz, benötigen aber auch umfangreiches Training, um sie tragen zu können. Der Kämpfer und der Kleriker haben Übung mit ihnen. Wenn du schwere Rüstung trägst, wendest du deinen Geschicklichkeitsmodifikator nicht auf deine Rüstungsklasse an. Außerdem erleidest du einen Nachteil auf Geschicklichkeitswürfe (Heimlichkeit).

Ein **Ringpanzer** besteht aus Leder, in welches schwere Ringe eingenäht wurden. Ein **Kettenpanzer** ist aus ineinandergreifenden Metallringen geschmiedet, und wird über einer Lage gesteppten Stoffs getragen. Liegt deine Stärke unter 13, ist deine Bewegungsrate um 3 Meter vermindert, wenn du einen Kettenpanzer trägst.

Ein **Schienenpanzer** besteht aus schmalen, vertikalen Metallstreifen, die an eine Lage aus Leder genietet sind. Man trägt ihn über wattiertem Stoff. Liegt deine Stärke unter 15, ist deine Bewegungsrate um 3 Meter vermindert, wenn du einen Schienenpanzer trägst.

Schilde

Ein Schild, bestehend aus Holz oder Metall und wird in einer Hand getragen. Die Benutzung eines Schildes erhöht deine Rüstungsklasse um 2. Du kannst nur von den Werten eines Schildes profitieren.

Waffen

Die Waffentabelle zeigt dir die verbreitetsten Waffen in den D&D-Welten, ihren Preis, ihr Gewicht, den Schaden, den sie bei einem Treffer zufügen und besondere Eigenschaften, die manche von ihnen haben. Jede Waffe wird entweder als Nahkampf- oder Fernkampfwaffe eingestuft. Eine **Nahkampfwaffe** wird für Angriffe auf Ziele in bis zu 1,50 Meter Entfernung gebraucht, während eine **Fernkampfwaffe** benutzt wird, um Ziele in größerer Entfernung anzugreifen.

Waffenbonus

Deine Klasse gewährt dir einen Übungsbonus auf bestimmte Waffen oder Waffenkategorien. Die beiden Hauptkategorien sind **einfache Waffen** und **Kriegswaffen**. Bestimmte Rassen, etwa Zwerge, gewähren ebenfalls Übungsboni auf Waffen. Übung im Umgang mit einer Waffe erlaubt dir, deinen Übungsbonus zu deinem Angriffswurf zu addieren, für jeden Angriff, den du mit dieser Waffe ausführst.

Waffeneigenschaften

Viele Waffen haben besondere Eigenschaften in ihrer Verwendung, wie aus der Waffentabelle zu entnehmen ist.

Finesse. Wenn du einen Angriff mit einer Waffe mit Finesse ausführst, wählst du deinen Stärke- oder Geschicklichkeitsmodifikator für den Angriffs- und die Schadenswürfe aus. Für beides muss derselbe Modifikator verwendet werden.

Laden. Aufgrund der Zeit, die du zum Laden dieser Waffe benötigst, kannst du nur einen Schuss Munition damit abfeuern, wenn du deine Aktion oder Reaktion zum Schießen benutzt, egal, wie viele Angriffe du normalerweise ausführen kannst.

Leicht. Eine leichte Waffe ist klein und einfach zu handhaben. Dadurch ist sie ideal im Kampf mit zwei Waffen. (Siehe die Regeln zum Zwei-Waffen-Kampf in Kapitel 2).

Munition. Wenn du eine Waffe benutzt, die die Eigenschaft Munition hat, kannst du nur dann einen Fernkampfangriff ausführen, wenn du passende Munition zur Verfügung hast. Jedes Mal, wenn du mit dieser Waffe angreifst, verbrauchst du einen Schuss Munition. Am Ende des Kampfes kannst du die Hälfte deiner verbrauchten Munition zurückerhalten, wenn du dir eine Minute Zeit nimmst, um das Schlachtfeld danach abzusuchen. Wenn du solch eine Waffe für einen Nahkampfangriff einsetzt, gebrauchst du sie als improvisierte Waffe (siehe „Improvisierte Waffen“ später in diesem Kapitel).

Reichweite. Eine Fernkampfwaffe hat eine Reichweite, die in Klammern hinter der Eigenschaft Munition oder Wurfwaffen steht. Die Reichweite führt zwei Zahlen auf. Die erste ist die Normalreichweite in Metern, die zweite ist die Maximalreichweite. Wenn du ein Ziel außerhalb der Normalreichweite angreifst, erleidest du einen Nachteil aus deinen Angriffswurf. Ein Ziel außerhalb der Maximalreichweite der Waffe kannst du gar nicht erst angreifen.

Schwer. Kleine Kreaturen, zum Beispiel Halblinge, haben einen Nachteil auf Angriffswürfe mit schweren Waffen.

Waffen

Name	Preis	Schaden	Gewicht	Eigenschaften
Einfache Nahkampfwaffen				
Beil	5 GM	1W6 Hiebschaden	2 Pfd.	Leicht, Wurfwaffe (Reichweite 6/18)
Dolch	2 GM	1W4 Stichschaden	1 Pfd.	Finesse, leicht Wurfwaffe (Reichweite 6/18)
Zweihandknüppel	2 SM	1W8 Wuchtschaden	10 Pfd.	Zweihändig
Kampfstab	2 SM	1W6 Wuchtschaden	4 Pfd.	Vielseitig (1W8)
Knüppel	1 SM	1W4 Wuchtschaden	2 Pfd.	Leicht
Leichter Hammer	2 GM	1W4 Wuchtschaden	2 Pfd.	Leicht, Wurfwaffe (Reichweite 6/18)
Speer	1 GM	1W6 Stichschaden	3 Pfd.	Wurfwaffe (Reichweite 6/18), vielseitig (1W8)
Streitkolben	5 GM	1W6 Wuchtschaden	4 Pfd.	—
Wurfspeer	5 SM	1W6 Stichschaden	2 Pfd.	Wurfwaffe (Reichweite 9/36)
Einfache Fernkampfwaffen				
Kurzbogen	25 GM	1W6 Stichschaden	2 Pfd.	Geschosse (Reichweite 24/96), zweihändig
Armbrust, leicht	25 GM	1W8 Stichschaden	5 Pfd.	Geschosse (Reichweite 24/96), laden, zweihändig
Nahkampf-Kriegswaffen				
Dreizack	5 GM	1W6 Stichschaden	4 Pfd.	Wurfwaffe (Reichweite 20/60), vielseitig (1W8)
Kriegshammer	15 GM	1W8 Wuchtschaden	2 Pfd.	Vielseitig (1W10)
Krummsäbel	25 GM	1W6 Hiebschaden	3 Pfd.	Finesse, leicht
Kurzschwert	10 GM	1W6 Stichschaden	2 Pfd.	Finesse, leicht
Langschwert	15 GM	1W8 Hiebschaden	3 Pfd.	Vielseitig (1W10)
Morgenstern	15 GM	1W8 Stichschaden	4 Pfd.	—
Rapier	25 GM	1W8 Stichschaden	2 Pfd.	Finesse
Streitaxt	10 GM	1W8 Hiebschaden	4 Pfd.	Vielseitig (1W10)
Zweihandhammer	10 GM	1W8 Wuchtschaden	10 Pfd.	Schwer, zweihändig
Zweihandaxt	30 GM	1W12 Hiebschaden	7 Pfd.	Schwer, zweihändig
Zweihandschwert	50 GM	2W6 Hiebschaden	6 Pfd.	Schwer, zweihändig
Fernkampf-Kriegswaffen				
Armbrust, Hand	75 GM	1W6 Stichschaden	3 Pfd.	Geschosse (Reichweite 9/36). leicht, laden
Armbrust, schwere	50 GM	1W10 Stichschaden	18 Pfd.	Geschosse (Reichweite 30/120), schwer, laden, zweihändig
Langbogen	50 GM	1W8 Stichschaden	2 Pfd.	Geschosse (Reichweite 45/180), schwer, zweihändig

Vielseitig. Diese Waffe kann mit einer oder zwei Händen geführt werden. Hinter der Eigenschaft steht ein Schadenswert in Klammern – der Schaden, den die Waffe in einem Nahkampfangriff austeilt, wenn sie mit beiden Händen geführt wird.

Wurfwaffe. Wenn eine Waffe die Eigenschaft Wurfwaffe hat, kannst du sie werfen, um einen Fernkampfangriff auszuführen. Wenn sie eigentlich eine Nahkampfwaffe ist, verwendest du den gleichen Attributsmodifikator für den Angriffs- und den Schadenswurf, den du für einen Nahkampfangriff mit deiner Waffe verwenden würdest. Wenn du zum Beispiel ein Beil wirfst, verwendest du deine Stärke. Wenn du aber einen Dolch wirfst, kannst du, weil der Dolch die Eigenschaft Finesse hat, entweder Stärke oder Geschicklichkeit anwenden.

Zweihändig. Diese Waffe muss mit beiden Händen geführt werden.

Improvisierte Waffen

Manchmal haben Charaktere ihre Waffen nicht bei sich und müssen mit dem angreifen, was so bei der Hand ist: einer zerbrochene Flasche, einem Tischbein, einer Bratpfanne oder einem Wagenrad. Die meisten Kämpfenden sind nicht geübt darin, diese Gegenstände als Waffen zu verwenden. In vielen Fällen ähnelt eine improvisierte Waffe einer echten und kann auch so behandelt werden. Ein Tischbein zum Beispiel ist einem Knüppel nicht unähnlich. Nach Entscheidung des SLs kann ein Charakter, der im Umgang mit einer Waffe geübt ist, einen ähnlichen Gegenstand wie diese Waffe gebrauchen und dafür seinen Übungsbonus verwenden. Ein Gegenstand, der nicht waffenähnlich ist, fügt 1W4 Schaden zu (der SL entscheidet die Schadensart, die zum Gegenstand passt). Diesen Schaden macht auch eine Fernkampfwaffe, die als Nahkampfwaffe verwendet wird und auch eine Nahkampfwaffe, die zwar keine Reichweite hat, aber trotzdem geworfen wird. Eine improvisierte Wurfwaffe hat eine Grundreichweite von 6 Metern und eine Maximalreichweite von 18 Metern.

Verschiedene Hilfsmittel und Dienste

Dieser Abschnitt behandelt Gegenstände, die spezielle Regeln haben.

Abdeckbare Laterne. Eine solche Laterne wirft in einem Radius von 9 m helles Licht und dämmriges Licht für weitere 9 m. Ab dem Zeitpunkt des Anzündens leuchtet sie sechs Stunden und benötigt dafür eine Flasche (½ l) Öl. Als Aktion kannst du die Abdeckung vorschieben. Damit wird ihr Licht zu dämmrigem Licht in einem Radius von 1, 50 m.

Blendlaterne. Eine Blendlaterne wirft in einem Kegel von 18 m helles Licht und dämmriges Licht in weitere 18 m. Ab dem Zeitpunkt des Anzündens leuchtet sie sechs Stunden und benötigt dafür eine Flasche (½ l) Öl.

Brechstange. Die Benutzung einer Brechstange gewährt einen Vorteil auf Stärkewürfe, wenn deren Hebelwirkung angewendet werden kann.

Diebeswerkzeug. Dieses Werkzeugset enthält eine kleine Feile, eine Auswahl an Dietrichen, einen kleinen Spiegel an einem Metallgriff, eine Auswahl an Scheren mit schmalen Klingen und eine kleine Zange. Wenn du im Umgang mit diesen Werkzeugen geübt bist, darfst du deinen Übungsbonus auf jeden Attributswurf anwenden, den du ablegst, um Fallen zu entschärfen oder Schlösser zu öffnen.

Fackel. Eine Fackel brennt eine Stunde lang. Sie wirft in einem Radius von 6 m helles Licht und dämmriges Licht für weitere 6 m. Führst du mit einer Fackel einen erfolgreichen Nahkampfangriff aus, macht sie 1 Feuerschaden.

Heilerwerkzeug. Ein Lederbeutel, in dem Verbände, Salben und Schienen sind. Es kann zehnmal benutzt werden. Als eine Aktion kannst du es einmal benutzen, um eine Kreatur mit 0

Abenteuerausstattung

Gegenstand	Preis	Gewicht
Behälter (Karten oder Schriftrollen)	1 GM	1 Pfd.
Brechstange	2 GM	5 Pfd.
Buch	25 GM	5 Pfd.
Decke	5 SM	3 Pfd.
Diebeswerkzeug	25 GM	1 Pfd.
Eisenkeile (10 Stück)	1 GM	5 Pfd.
Fackel	1 KM	1 Pfd.
Geschosse		
Armbrustbolzen (20)	1 GM	1½ Pfd.
Pfeile (20)	1 GM	1 Pfd.
Glocke	1 GM	—
Hammer	1 GM	3 Pfd.
Heilerausrüstung	5 GM	3 Pfd.
Heiliges Symbol (Amulett)	5 GM	1 Pfd.
Heiltrank	50 GM	½ Pfd.
Kerze	1 KM	—
Kleidung (fein)	15 GM	6 Pfd.
Kleidung (gewöhnlich)	5 SM	3 Pfd.
Kleidung (Reise)	2 GM	4 Pfd.
Kletterhaken	5 KM	¼ Pfd.
Kiste	5 GM	25 Pfd.
Kreide (1 Stück)	1 KM	—
Laterne (Abdeckbar)	5 GM	2 Pfd.
Laterne (Blendlaterne)	10 GM	2 Pfd.
Materialkomponentenbeutel	25 GM	2 Pfd.
Maurerwerkzeug	10 GM	8 Pfd.
Öl (Flasche)	1 SM	1 Pfd.
Papier (ein Blatt)	2 SM	—
Parfüm (Phiole)	5 GM	—
Pergament (1 Blatt)	1 SM	—
Rationen (1 Tag)	5 SM	2 Pfd.
Reisegeschirr	2 SM	1 Pfd.
Roben	1 GM	4 Pfd.
Rucksack	2 GM	5 Pfd.
Spitzhacke	2 GM	10 Pfd.
Vorschlaghammer	2 GM	10 Pfd.
Tasche	5 SM	1 Pfd.
Sack	1 KM	½ Pfd.
Sanduhr	25 GM	1 Pfd.
Satz Spielkarten	5 SM	—
Schaufel	2 GM	5 Pfd.
Schlafsack	1 GM	7 Pfd.
Schloss	10 GM	1 Pfd.
Schreibfeder	2 KM	—
Schreinerwerkzeug	8 GM	6 Pfd.
Seil aus Hanf (15 m)	1 GM	10 Pfd.
Seil aus Seide (15 m)	10 GM	5 Pfd.
Siegelring	5 GM	—
Siegelwachs	5 SM	—
Signalpfeife	5 KM	—
Spiegel (Stahl-)	5 GM	½ Pfd.
Tinte (Flasche: 30 ml)	10 GM	—
Topf (Eisen-)	2 GM	10 Pfd.
Trinkschlauch	2 SM	5 Pfd. (voll)
Wetzstein	1 KM	1 Pfd.
Zauberbuch	50 GM	3 Pfd.
Zelt (2 Personen)	2 GM	20 Pfd.
Zunderkästchen	5 SM	1 Pfd.

Trefferpunkten zu stabilisieren, ohne einen Weisheitswurf (Heilkunde) machen zu müssen.

Heiliges Symbol. Ein heiliges Symbol ist eine Repräsentation eines Gottes oder Pantheons. Es könnte ein Amulett sein, das ein Symbol einer Gottheit darstellt; dasselbe Symbol könnte auf einem Schild eingraviert sein oder als Einlegearbeit an ihm befestigt sein. Eine kleine Schatulle mit einem winzigen Fragment einer heiligen Reliquie könnte ebenfalls als heiliges Symbol dienen. Ein Kleriker kann das Heilige Symbol als Ersatz für relevante Komponenten in Zaubern benutzen. Ausgenommen sind Komponenten, die besondere Kosten erfordern. Um das Symbol dafür nutzen zu können, muss der Zauberwirker es in der Hand halten oder es sichtbar am Körper oder auf seinem Schild tragen. Zum Zauberwirken siehe Kapitel 4.

Heiltrank. Ein Charakter, der die magische, rote Flüssigkeit in dieser Phiole trinkt, erhält 2W4 + 2 Trefferpunkte zurück. Den Trank zu nehmen oder einem anderen einzuflößen dauert eine Aktion.

Kerze. Eine Kerze wirft eine Stunde lang helles Licht in einem Radius von 1,50 m und dämmriges Licht in weitere 1,50 m.

Materialkomponentenbeutel. Ein solcher Beutel ist ein kleine, wasserdichte Gürteltasche aus Leder, die alle relevanten Komponenten und anderen speziellen Materialien enthält, die du zum Wirken deiner Zauber brauchst. Ausgenommen sind Komponenten, die besondere Kosten haben. Zum Zauberwirken siehe Kapitel 4.

Öl. In deiner Aktion kannst du das Öl in dieser Flasche auf eine Kreatur in höchstens 1, 50 m Entfernung spritzen oder die Flasche bis zu 6 m werfen (dann wird sie beim Aufprall zerbrechen). Führe einen Fernkampfangriff gegen ein Ziel (Kreatur oder Gegenstand) aus. Wenn du triffst, ist das Ziel mit Öl überzogen. Wenn das Ziel Feuerschaden nimmt, bevor das Öl trocknet (ungefähr eine Minute), erleidet es von dem brennenden Öl 5 zusätzlichen Feuerschaden. Du kannst eine Flasche Öl auch auf den Boden gießen, um eine Fläche von 1,50 x 1,50 m zu bedecken, sofern die Fläche eben ist. Wenn das Öl angezündet wird, brennt es 2 Runden lang und verursacht jeder Kreatur, die diesen Bereich betritt oder ihren Zug dort beendet, 5 Punkte Feuerschaden. Eine Kreatur kann diesen Schaden nur einmal pro Zug erleiden.

Rationen. Kompaktes, trockenes Essen, das sich gut für eine längere Reise eignet. Rationen beinhalten getrocknetes Fleisch, Trockenobst, Hartkekse und Nüsse.

Schloss. Eine Kreatur, die im Umgang mit Diebeswerkzeug geübt ist, kann dieses Schloss mit einem erfolgreichen Geschicklichkeitswurf gegen SG 15 knacken. Für höhere Preise sind bessere Schlösser zu haben.

Seil. Seile, ob aus Hanf oder Seide, haben zwei Trefferpunkte und können mit einem Stärkewurf gegen SG 17gesprengt werden.

Zauberbuch. Essentiell für Magier. Ein Zauberbuch ist ein in Leder gebundener Foliant mit 100 Seiten unbeschriebenen Pergaments, in welches man gut Zaubersprüche aufschreiben kann.

Zunderkästchen. Diese kleine Schachtel enthält Feuerstein, Stahl und Zunder (meistens ein trockener, in Lampenöl getränkter Lappen) und wird zum Feuermachen benutzt. Wird damit eine Fackel angezündet – oder etwas anderes, auf das reichlich Brennstoff aufgetragen wurde – muss eine Aktion aufgewendet werden. Jedes andere Feuer anzuzünden dauert eine Minute.

Reit- und andere Tiere

Tier	Preis	Bewegungsrate	Traglast
Esel oder Maultier	8 GM	12 m	420 Pfd.
Reitpferd	75 GM	18 m	480 Pfd.
Zugpferd	50 GM	12 m	540 Pfd.

Sattelzeug und Geschirr

Gegenstand	Preis	Gewicht
Futter (pro Tag)	5 KM	10 Pfd.
Geschirr und Zaumzeug	2 GM	1 Pfd.
Sättel		
Packsattel	5 GM	15 Pfd.
Reitsattel	10 GM	25 Pfd.
Satteltaschen	4 GM	8 Pfd.
Stallung (pro Tag)	5 SM	—

Essen, Trinken und Unterkunft

Gegenstand	Preis
Bier	
Gallone (knapp 4 Liter)	2 SM
Humpen	4 KM
Mahlzeiten (pro Tag)	
Ärmlich	3 KM
Schlecht	6 KM
Einfach	3 SM
Komfortabel	5 SM
Wohlhabend	8 SM
Edel	2 GM
Übernachtung im Gasthof (pro Tag)	
Ärmlich	7 KM
Schlecht	1 SM
Einfach	5 SM
Komfortabel	8 SM
Wohlhabend	2 GM
Edel	4 GM
Wein	
Gewöhnlich (Karaffe)	2 SM
Fein (Flasche)	10 GM



Kapitel 4: Zauberwirken

Magie erfüllt die Welten von D&D und nimmt dabei meistens die Gestalt von Zaubern an. Dieses Kapitel beschreibt die Regeln zum Wirken von Zaubern. Unterschiedliche Klassen haben ihre eigenen Arten, wie sie ihre Zauber lernen und vorbereiten, und Monster nutzen sie auf ganz einzigartige Weise. Egal aus welcher Quelle sie stammen, verwenden Zauber die folgenden Regeln.



Was ist ein Zauber?

Ein Zauber ist ein für sich allein stehender magischer Effekt, der die magischen Energien, die das Multiversum erfüllen, in eine spezifische, eingeschränkte Ausprägung formt. Wenn ein Charakter einen Zauber wirkt, zieht er vorsichtig an den unsichtbaren Fäden, die die Welt erfüllen, fixiert sie in einem bestimmten Muster und lässt sie auf eine spezifische Art vibrieren. Dann lässt er sie frei, um den gewünschten Effekt zu entfesseln. All das geschieht normalerweise innerhalb weniger Sekunden. Zauber können vielseitige Werkzeuge, Waffen oder Schutzvorkehrungen sein. Sie können Schaden verursachen oder ihn heilen, Zustände auferlegen oder entfernen (siehe Anhang A), Lebensenergie entziehen und den Toten das Leben wiedergeben.

Zaubergrad

Jeder Zauber hat einen Grad von 0 bis 9. Der Grad eines Zaubers ist ein Hinweis darauf, wie mächtig er ist, mit dem einfachen (aber immer noch eindrucksvollen) *Magischen Geschoss* auf dem 1. Grad und dem weltenerschütternden *Wunsch* auf dem 9. Grad. Zaubertricks — einfache, aber mächtige Zauber, die Charaktere fast automatisch wirken können — haben einen Grad von 0. Je höher der Grad des Zaubers ist, umso höher muss die Stufe des Zauberers sein, damit er ihn verwenden kann. Zaubergrad und Charakterstufe entsprechen sich nicht unmittelbar. Normalerweise muss ein Charakter die 5. Stufe erreichen, nicht die 3., um einen Zauber des 3. Grades zu wirken.

Bekannte und vorbereitete Zauber

Ehe ein Zauberwirker einen Zauber verwenden kann, muss er den Zauber fest in seinem Geist verankern oder muss durch einen magischen Gegenstand Zugriff auf den Zauber haben. Mitglieder einiger Klassen, wie Barden und Zauberer, haben eine begrenzte Anzahl von Zaubern, die sie immer im Geist verankert haben. Dasselbe gilt für viele Monster, die Magie verwenden. Andere Zauberwirker, wie Kleriker und Magier, durchlaufen einen Prozess, in welchem sie Zauber vorbereiten. Dieser Vorgang unterscheidet sich abhängig von der Klasse und ist in deren Beschreibungen angegeben.

Ein Charakter kann seine Liste vorbereiteter Zauber nach einer langen Rast ändern (siehe Kapitel 3). Eine neue Zauberliste vorzubereiten, erfordert Zeit, die in Meditation oder Studium verbracht wird: mindestens 1 Minute pro Zaubergrad für jeden Zauber auf der Liste.

Zauberplätze

Egal wie viele Zauber ein Zauberwirker kennt oder vorbereitet, er kann nur eine begrenzte Anzahl von Zaubern wirken, ehe er sich ausruhen muss. Es ist körperlich und geistig anstrengend, das Gewebe der Magie zu beeinflussen und seine Energien selbst in einen einfachen Zauber zu kanalisieren, und bei Zaubern eines höheren Grades gilt dies umso mehr. Aus diesem Grund ist bei der Beschreibung einer jeden zauberwirkenden Klasse (außer des Hexenmeisters) eine Tabelle enthalten, die zeigt, wie viele Zauberplätze eines jeden Grades ein Charakter mit seiner aktuellen Stufe verwenden kann. Beispielsweise hat Umaru, eine Magierin der 3. Stufe, vier Zauberplätze des 1. Grades und zwei des 2. Grades.

Wenn ein Charakter einen Zauber wirkt, verbraucht er einen Zauberplatz, der dem Grad des Zaubers entspricht oder höher ist. Effektiv „füllt" er einen Zauberplatz mit dem Zauber. Du kannst dir einen Zauberplatz als eine Kerbe einer bestimmten Größe vorstellen – klein bei einem Zauberplatz des 1. Grades, größer für Zauber höherer Grade. Ein Zauber des 1. Grades passt in einen Platz jeder Größe, aber ein Zauber des 3. Grades passt nur in einen Zauberplatz des 3. Grades. Wenn Umara den Zauber *Magisches Geschoss* wirkt, einen Zauber des 1. Grades, dann gibt sie einen ihrer vier Zauberplätze des 1. Grades aus, und hat dann noch drei übrig.

Eine lange Rast stellt alle verbrauchten Zauberplätze wieder her (in Kapitel 3 findest du die Regeln zum Rasten).

Einige Charaktere und Monster haben besondere Fähigkeiten, die es ihnen erlauben, Zauber zu wirken, ohne Zauberplätze zu verbrauchen.

Das Wirken eines Zaubers höheren Grades

Wenn ein Zauberwirker einen Zauber mit einem Zauberplatz wirkt, der einen höheren Grad als der Zauber hat, nimmt der Zauber für dieses Wirken einen höheren Grad an. Wenn beispielsweise Umara ihr *Magisches Geschoss* mit einem ihrer Zauberplätze des 2. Grades wirkt, dann hat das *Magische Geschoss* Grad 2. Effektiv dehnt sich der Zauber aus und füllt den Zauberplatz aus, in den du ihn steckst.

Einige Zauber, wie *Magisches Geschoss* und *Wunden heilen*, haben mächtigere Effekte, wenn du sie auf einem höheren Platz wirkst. Dies ist in der Beschreibung des Zaubers aufgeführt.

Zaubertricks

Ein Zaubertrick ist ein Zauber, den du nach Belieben wirken kannst, ohne einen Zauberplatz zu verwenden und ohne ihn im Vorfeld vorzubereiten. Wiederholtes Üben hat den Zauber dauerhaft im Geist des Zauberwirkers verankert und ihn mit der Magie erfüllt, die notwendig ist, um den Zauber wieder und wieder zu wirken. Der Grad eines Zaubertricks ist 0.

Rituale

Bestimmte Zauber haben das spezielle Kennwort Ritual. Solche Zauber können nach den normalen Regeln zum Zauberwirken oder mit den Regeln für das Wirken eines Rituals gewirkt werden. Die Ritualversion dauert 10 Minuten länger als normal.

Ein Kleriker oder Magier kann einen Zauber als Ritual wirken, wenn der Zauber als Ritual gekennzeichnet ist. Der Kleriker muss den Zauber zusätzlich auch vorbereitet haben, während der Magier den Zauber nur in seinem oder ihrem Zauberbuch haben muss.

Zaubern in Rüstung

Aufgrund der geistigen Konzentration und der präzisen Gesten, die beim Zaubern notwendig sind, musst du geübt im Tragen der Rüstung sein, die du am Leib trägst, um einen Zauber zu wirken. Du bist ansonsten von deiner Rüstung zu sehr abgelenkt und körperlich eingeschränkt, um Zauber zu wirken.

Einen Zauber wirken

Wenn ein Charakter einen Zauber wirkt, verwendet er immer die gleichen grundlegenden Regeln, unabhängig von der Klasse des Zauberwirkers oder dem Effekt des Zaubers.

Jede Zauberbeschreibung in diesem Kapitel beginnt mit einem Informationsblock, der den Namen des Zaubers, seinen Grad, seine Schule der Magie, den Zeitaufwand, die Reichweite, die Komponenten und die Wirkungsdauer angibt.

Der Rest der Zauberbeschreibung schildert den Effekt des Zaubers.

Zeitaufwand

Die meisten Zauber können mit einer einzelnen Aktion gewirkt werden, aber einige Zauber erfordern eine Bonusaktion, eine Reaktion oder viel mehr Zeit.

Bonusaktion

Ein Zauber, der mit einer Bonusaktion gewirkt wird, ist besonders schnell. Du musst eine Bonusaktion in deinem Zug verwenden, um den Zauber zu wirken, vorausgesetzt dass du in diesem Zug noch keine Bonusaktion verwendet hast. Du kannst keinen anderen Zauber im gleichen Zug wirken, außer einem Zaubertrick mit einem Zeitaufwand von 1 Aktion.

Reaktionen

Einige Zauber können als Reaktion gewirkt werden. Diese Zauber können in einem Sekundenbruchteil gewirkt werden und werden als Antwort auf ein bestimmtes Ereignis verwendet. Wenn ein Zauber als Reaktion gewirkt werden kann, dann sagt dir die Beschreibung des Zaubers, wann genau dies möglich ist.

Längerer Zeitaufwand

Bestimmte Zauber (auch Zauber, die du als Ritual wirkst) erfordern mehr Zeit, wenn du sie wirken willst: Minuten oder sogar Stunden. Wenn du einen Zauber wirkst, der einen längeren Zeitaufwand als eine Aktion oder Reaktion hat, musst du in jedem Zug, den du den Zauber wirkst, deine Aktion darauf verwenden, und musst die ganze Zeit deine Konzentration aufrechterhalten (siehe „Konzentration" weiter unten). Wenn deine Konzentration gebrochen wird, dann scheitert der Zauber, aber du verbrauchst den Zauberplatz nicht. Wenn du versuchen willst, den Zauber noch einmal zu wirken, musst du von vorne beginnen.

Reichweite

Das Ziels eines Zaubers muss sich innerhalb seiner Reichweite befinden. Bei Zaubern wie *Magisches Geschoss* ist das Ziel eine Kreatur. Bei Zaubern wie *Feuerball* ist das Ziel der Punkt, an dem der Ball aus Feuer explodiert.

Bei den meisten Zaubern ist die Reichweite in Metern angegeben. Einige Zauber können nur eine Kreatur beeinflussen die du berührst (inklusive dir selbst). Andere Zauber, wie der Zauber *Schild*, beeinflussen nur dich selbst. Diese Zauber haben die Reichweite Selbst.

Zauber, die Kegel oder Linien erschaffen, die von dir ausgehen, haben ebenfalls eine Reichweite von Selbst, was bedeutet, dass der Ursprungspunkt des Zaubers du selbst sein musst (siehe „Flächeneffekte" später in diesem Kapitel). Sobald ein Zauber gewirkt ist, sind seine Effekte nicht mehr von der Reichweite eingeschränkt, es sei denn, die Zauberbeschreibung sagt etwas anderes.

Komponenten

Die Komponenten eines Zaubers sind die physischen Anforderungen, die du erfüllen musst, um ihn zu wirken. Die Beschreibung jedes Zaubers gibt an, ob er Komponenten erfordert, die Verbal (V), Gesten (G) oder Material (M) sind. Wenn du eine oder mehrere Komponenten des Zaubers nicht erfüllen kannst, kannst du den Zauber nicht wirken.

Verbalkomponenten (V)

Die meisten Zauber machen es erforderlich, dass du mystische Worte intonierst. Die Worte selbst sind nicht die Quelle der Macht des Zaubers; vielmehr setzt die Kombination aus Lauten, mit ihrer Betonung und Resonanz, die Fäden der Magie in Bewegung. Somit kann ein Charakter, der geknebelt ist oder sich in einem Bereich der Stille befindet, wie er beispielsweise mit dem Zauber *Zone der Stille* erschaffen wird, keine Zauber mit verbaler Komponente wirken.

Gestenkomponenten (G)

Das Wirken von Zaubern könnte ausladende Gesten oder subtile Handbewegungen erfordern. Wenn ein Zauber eine Gestenkomponente hat, muss der Zauberwirker mindestens eine freie Hand haben, um diese Gesten auszuführen.

Materialkomponenten (M)

Einige Zauber zu wirken, erfordert bestimmte Gegenstände, die in Klammern hinter dem Komponenteneintrag angegeben sind. Ein Charakter kann einen Materialkomponentenbeutel oder einen Zauberfokus (du findest sie in Kapitel 3) anstelle der beim Zauber angegebenen Komponenten verwenden. Wenn Kosten für eine Komponente angegeben sind, dann muss der Charakter diese spezifische Komponente besitzen, ehe er den Zauber wirken kann.

Wenn ein Zauber angibt, dass eine Materialkomponente beim Wirken verbraucht wird, muss der Zauber die Materialkomponente jedes Mal zur Verfügung haben, wenn er den Zauber wirkt.

Ein Zauberwirker muss eine Hand frei haben, um die Materialkomponenten eines Zaubers zu nutzen — oder um den Zauberfokus zu halten — aber es kann die gleiche Hand sein, mit der er die Gestenkomponente ausführt.

Wirkungsdauer

Die Wirkungsdauer eines Zaubers ist die Länge, die er anhält. Die Wirkungsdauer kann in Runden, Minuten, Stunden oder sogar Jahren angegeben sein. Einige Zauber legen fest, dass ihr Effekt anhält, bis der Zauber gebannt oder zerstört wird.

Unmittelbar

Viele Zauber sind unmittelbar. Der Zauber verletzt, heilt, erschafft oder verändert eine Kreatur oder einen Gegenstand auf eine Weise, die nicht gebannt werden kann, weil die Magie nur für einen Augenblick existiert.

Konzentration

Einige Zauber machen es erforderlich, dass du deine Konzentration wahrst, um ihre Magie aktiv zu halten. Wenn du die Konzentration verlierst, dann endet der Zauber.

Wenn ein Zauber mit Konzentration aufrechterhalten werden muss, dann ist dies bei der Wirkungsdauer angegeben, und der Zauber gibt an, wie lange du dich auf ihn konzentrieren kannst. Du kannst die Konzentration jederzeit abbrechen (dazu ist keine Aktion notwendig).

Normale Aktivität, wie Bewegung und Angriffe, stören deine Konzentration nicht. Die folgenden Faktoren können deine Konzentration brechen:

- **Einen anderen Zauber wirken, der Konzentration erfordert.** Du verlierst die Konzentration auf einen Zauber, wenn du einen anderen Zauber wirkst, der Konzentration erfordert. Du kannst dich nicht auf zwei Zauber gleichzeitig konzentrieren.
- **Schaden erleiden.** Wenn du Schaden erleidest, während du dich auf einen Zauber konzentrierst, musst du einen Konstitutionsrettungswurf ablegen, um deine Konzentration aufrechtzuerhalten. Der SG ist 10 oder die Hälfte des erlittenen Schadens, was höher ist. Wenn du Schaden aus mehreren Quellen erleidest, wie von einem Pfeil und dem Atem eines Drachen, dann musst du für jede Schadensquelle einen eigenen Rettungswurf ablegen.
- **Kampfunfähig sein oder getötet werden.** Du verlierst die Konzentration auf einen Zauber, wenn du kampfunfähig bist oder stirbst.

Ziele

Ein typischer Zauber macht es erforderlich, dass du ein oder mehrere Ziele auswählst, die von der Magie des Zaubers beeinflusst werden. Die Beschreibung des Zaubers sagt dir, ob der Zauber auf Kreaturen, Gegenstände oder den Ursprungspunkt eines Flächeneffekts wirkt (Beschreibung siehe unten).

Freier Weg zum Ziel

Um etwas als Ziel auszuwählen, musst du einen freien Weg haben, ein Ziel kann sich also nicht hinter vollständiger Deckung befinden.

Wenn du einen Flächeneffekt an einem Punkt platzierst, den du nicht sehen kannst und es ein Hindernis, wie eine Mauer, zwischen dir und diesem Punkt gibt, dann wird der Ursprungspunkt auf der dir zugewandten Seite des Hindernisses platziert.

Du selbst als Ziel

Wenn der Zauber eine Kreatur deiner Wahl zum Ziel hat, kannst du dich selbst auswählen, es sei denn, die Kreatur muss feindlich sein, oder es ist explizit angegeben, dass es eine andere Kreatur als du sein muss. Wenn du dich im Flächeneffekt eines Zaubers befindest, den du wirkst, kannst du dich selbst zum Ziel machen.

Flächeneffekte

Zauber wie *Brennende Hände* und *Kältekegel* bedecken einen Bereich, was es dir erlaubt, mehrere Kreaturen auf einmal zu beeinflussen. Die Beschreibung des Zaubers gibt an, um welchen Flächeneffekt es sich handelt, was normalerweise eine der folgenden vier Formen ist: Kegel, Linie, Würfel oder Sphäre. Jeder Flächeneffekt hat

einen Ursprungspunkt, einen Ort, von dem die Energie des Zaubers ausgeht. Die Regeln für jede Gestalt bestimmen, wie du den **Ursprungspunkt** platzierst. Normalerweise ist ein Ursprungspunkt ein Punkt im Raum, aber einige Zauber haben einen Bereich, dessen Ursprung eine Kreatur oder ein Gegenstand ist.

Der Effekt eines Zaubers geht in gerader Linie vom Ursprungspunkt aus. Wenn es keine freie gerade Linie vom Ursprungspunkt zu einem Ort im Flächeneffekt gibt, dann ist dieser Ort nicht Teil des Bereichs des Zaubers. Um eine dieser imaginären Linien zu blockieren, muss ein Hindernis vollständige Deckung bieten, wie es in Kapitel 2 beschrieben ist.

Der Entstehungspunkt eines Wirkungsbereichs ist im Bereich nicht miteingeschlossen, es sei denn, der Wirkungsbereich ist eine Kugel, oder du möchtest es.

Kegel

Ein Kegel geht in eine Richtung deiner Wahl vom Ursprungspunkt aus. Die Breite eines Kegels an jedem Punkt entlang ihrer Länge entspricht der Entfernung dieses Punkts vom Ursprungspunkt aus. Der Flächeneffekt eines Kegels gibt ihre maximale Länge an.

Würfel

Du wählst den Ursprungspunkt des Würfels, der irgendwo auf einer Seite des Würfeleffekts liegt. Die Größe des Würfels ist als seine Kantenlänge angegeben.

Linie

Eine Linie dehnt sich vom Ursprungspunkt gerade bis zu ihrer maximalen Länge aus und deckt einen Bereich ab, der von ihrer Breite definiert ist.

Sphäre

Du wählst den Ursprungspunkt einer Sphäre, und die Sphäre dehnt sich von diesem Punkt aus nach außen aus. Die Größe der Sphäre ist als Radius in Metern angeben, der von diesem Punkt ausgeht.

Rettungswürfe

Viele Zauber legen fest, dass ein Ziel einen Rettungswurf ablegen kann, um den Effekt des Zaubers ganz oder teilweise zu vermeiden. Der Zauber bestimmt das Attribut, das das Ziel für den Rettungswurf verwendet, und gibt an, was bei einem Erfolg oder Fehlschlag passiert.

Der SG, um einem deiner Zauber zu widerstehen ist 8 + dein Zaubermodifikator + dein Übungsbonus + alle speziellen Modifikatoren.

Dieser Wert steht bei Klerikern und Magiern auf dem Charakterbogen und in den Spielwerten von Monstern, die Zauber wirken.

Angriffswürfe

Einige Zauber erfordern es, dass der Zauberwirker einen Angriffswurf ausführt, um zu bestimmen, ob der Zaubereffekt das beabsichtigte Ziel trifft. Dein Angriffsbonus mit einem Zauberangriff entspricht deinem Zaubermodifikator + deinem Übungsbonus. Die meisten Zauber, die Angriffswürfe erfordern, sind Fernkampfangriffe. Vergiss nicht, dass du einen Nachteil bei einem Fernkampfangriff hast, wenn du dich innerhalb von 1,5 Metern zu einer feindlichen Kreatur befindest, die dich sehen kann und nicht kampfunfähig ist (siehe Kapitel 2).

Kombinieren magischer Wirkkräfte

Die Effekte verschiedener Zauber werden addiert, solange sich die Wirkungsdauer der Zauber überschneidet. Die Effekte des gleichen Zaubers, der mehrmals gewirkt wird, werden allerdings nicht kombiniert. Stattdessen gilt der stärkste Effekt — beispielsweise der höchste Bonus — dieser Anwendungen, solange sich ihre Wirkungsdauern überschneiden.

Wenn zwei Kleriker beispielsweise *Segnen* auf dasselbe Ziel wirken, dann kann der Charakter nur einmal Nutzen aus dem Zauber ziehen. Er darf nicht zwei Bonuswürfel werfen.

Zauberlisten

Zauber des Klerikers

Zaubertricks (Grad 0)
Ausbessern
Göttliche Führung
Heilige Flamme
Licht
Resistenz
Thaumaturgie

Grad 1
Befehl
Heilendes Wort
Heiligtum
Lenkendes Geschoss
Magie entdecken
Schild des Glaubens
Segnen
Wunden heilen
Wunden verursachen

Grad 2
Beistand
Gebet der Heilung
Person festhalten
Schwache Genesung
Schützendes Band
Stille
Vorahnung

Grad 3
Leuchtfeuer der Hoffnung
Magie bannen
Massen-heilendes Wort
Schutzgeister
Schutz vor Energie
Wiederbeleben

Zauber des Magiers

Zaubertricks (Grad 0)
Kältestrahl
Licht
Magierhand
Schockgriff
Tanzende Lichter
Taschenspielerei

Grad 1
Brennende Hände
Donnerwoge
Identifizieren
Magie entdecken
Magierrüstung
Magisches Geschoss
Sprachen verstehen
Person bezaubern
Schild
Schlaf

Grad 2
Dunkelheit
Einflüsterung
Flammenkugel
Nebelschritt
Person festhalten
Spinnenklettern
Spinnennetz
Unsichtbarkeit
Verschwimmeng

Grad 3
Blitz
Feuerball
Fliegen
Magie bannen
Schutz vor Energien

Schulen der Magie

Gelehrte, die die Mechanik der Magie studieren, teilen Zauber in acht Kategorien ein, die man Schulen der Magie nennt. Die Schulen helfen dabei, Zauber zu beschreiben, sie haben jedoch keine eigenen Regeln, die für sie gelten. Zauber der **Bannmagie** wirken schützend, meistens erschaffen sie Barrieren oder wehren Eindringlinge ab. Zauber der **Beschwörungsmagie** transportieren Gegenstände oder Kreaturen von einem Ort zu einem anderen. Zauber der **Erkenntnismagie** gewähren Blicke in die Zukunft, den Fundort von versteckten Dingen oder Visionen weit entfernter Personen oder Orten. Zauber der **Verzauberungsmagie** wirken auf den Geist anderer Personen, und beeinflussen oder kontrollieren damit ihr Verhalten. Zauber der **Hervorrufungsmagie** zapfen mystische Energiequellen an, um eine Vielfalt an Wirkkräften zu erschaffen, darunter Flammenstöße oder das Leiten positiver Energien, um Wunden zu heilen. Zauber der **Illusionsmagie** täuschen die Sinne oder den Geist anderer. Zauber der **Nekromantie** manipulieren die Energien von Leben und Tod. Zauber der **Verwandlungsmagie** verändern die Eigenschaften oder die physische Form einer Kreatur oder eines Gegenstandes.

Zauber

Diese Zauber, hier in alphabetischer Reihenfolge aufgeführt, werden von Charakteren und Monstern in diesem Set angewendet. Manche dieser Zauber verursachen gewisse **Zustände**, wie bezaubert, taub, verängstigt, unsichtbar, gelähmt, liegend, festgesetzt und bewusstlos. Siehe im Anhang nach, um die Auswirkungen eines Zustands im Spiel zu erfahren.

Befehl

Verzauberung des 1. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: 18 Meter
Komponenten: V
Wirkungsdauer: 1 Runde

Du gibst einer Kreatur in Reichweite, die du sehen kannst, einen Befehl von einem Wort. Das Ziel muss einen Weisheitsrettungswurf ablegen, sonst befolgt es den Befehl in seinem nächsten Zug. Der Zauber hat keine Auswirkungen, wenn das Ziel untot ist, wenn es deine Sprache nicht versteht oder wenn dein Befehl ihm unmittelbar schaden würde.

Es folgen einige typische Befehle und ihre Auswirkungen. Du kannst andere Befehle als die geben, die hier beschrieben sind. Wenn du dies tust, entscheidet der SL, wie sich das Ziel verhält. Wenn das Ziel deinem Befehl nicht folgen kann, endet der Zauber.

Komm. Das Ziel bewegt sich auf dem kürzesten und direktesten Weg auf dich zu und beendet seinen Zug wenn es sich dir auf 1,5 Meter angenähert hat.

Fallenlassen. Das Ziel lässt fallen, was es in den Händen hält und beendet dann seinen Zug.

Flieh. Das Ziel verbringt seinen Zug damit, sich auf die schnellste verfügbare Weise von dir weg zu bewegen.

Krieche. Das Ziel erhält den Zustand liegend und beendet seinen Zug.

Stopp. Das Ziel bewegt sich nicht und führt keine Aktionen aus. Eine fliegende Kreatur bleibt in der Luft, wenn sie dazu imstande ist. Wenn sie sich bewegen muss, um in der Luft zu bleiben, dann bewegt sie sich die Mindestentfernung, die notwendig ist, um nicht abzustürzen.

Auf höheren Graden. Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 2. Grades oder höher wirkst, dann kannst du den Zauber für jeden Zauberplatz-Grad über dem ersten auf eine zusätzliche Kreatur wirken. Die Kreaturen dürfen nicht weiter als 9 Meter voneinander entfernt sein, wenn du den Zauber auf sie wirkst.

Beistand

Bannzauber des 2. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: 9 Meter
Komponenten: V, G, M (ein winziger Stoffstreifen)
Wirkungsdauer: 8 Stunden

Dein Zauber stärkt die Entschlossenheit und Zähigkeit deiner Verbündeten. Wähle bis zu drei Kreaturen in Reichweite. Die maximalen und aktuellen Trefferpunkte aller Ziele steigen für die Wirkungsdauer um 5.

Auf höheren Graden. Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 3. Grades oder höher wirkst, dann steigen die Trefferpunkte des Ziels um zusätzlich 5 für jeden Zauberplatz-Grad über dem zweiten.

Blitz

Hervorrufung des 3. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: Selbst (Linie von 30 Metern)
Komponenten: V, G, M (ein Stück Fell und ein Stab aus Bernstein, Kristall oder Glas)
Wirkungsdauer: Unmittelbar

Ein Blitz in Gestalt einer Linie mit 30 Metern Länge und 1,5 Metern Breite bricht in eine Richtung deiner Wahl aus dir hervor. Jede Kreatur in der Linie muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet das Ziel 8W6 Blitzschaden, halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf.

Der Blitz entzündet alle brennbaren Gegenstände im Bereich, die nicht getragen oder in der Hand gehalten werden.

Auf höheren Graden. Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 4. Grades oder höher wirkst, dann steigt der Schaden für jeden Zauberplatz-Grad über dem dritten um 1W6.

Brennende Hände

Hervorrufung des 1. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: Selbst (Kegel von 4,5 Metern)
Komponenten: V, G
Wirkungsdauer: Unmittelbar

Du streckst die Hände aus, mit sich berührenden Daumen und ausgebreiteten Fingern, und eine dünne Fläche aus Feuer schießt aus deinen ausgestreckten Fingerspitzen. Jede Kreatur in einem Kegel von 4,5 Metern muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet das Ziel 3W6 Feuerschaden, halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf.

Das Feuer entzündet alle brennbaren Gegenstände im Bereich, die nicht getragen oder in der Hand gehalten werden.

Auf höheren Graden. Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 2. Grades oder höher wirkst, dann steigt der Schaden für jeden Zauberplatz-Grad über dem ersten um 1W6.

Donnerwoge

Hervorrufung des 1. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: Selbst (Würfel mit 4,5 Metern Seitenlänge)
Komponenten: V, G
Wirkungsdauer: Unmittelbar

Eine Welle von donnernder Gewalt geht von dir aus. Jede Kreatur in einem 4, 50-m-Würfel muss einen Rettungswurf (Konstitution) ablegen. Bei einem Fehlschlag nimmt sie 2W8 Schallschaden und wird von der Wirkkraft des Zaubers 3 m von dir weggeschoben. Bei erfolgreichem Rettungswurf erleidet die Kreatur nur die Hälfte des Schadens und wird nicht geschoben. Zusätzlich werden ungesicherte Gegenstände, die sich vollständig innerhalb des Wirkungsbereichs befinden, automatisch 3 m von dir weggeschoben und der Zauber erzeugt einen Donnerschlag, der in einer Distanz von bis zu 90 m noch hörbar ist.

Bei höheren Graden. Wenn du beim Wirken dieses Zaubers einen Zauberplatz von Grad 2 oder höher verwendest, erhöht sich der Schaden um 1W8 für jeden Zauberplatzgrad über 1.

Dunkelheit

Hervorrufung des 2. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: 18 Meter
Komponenten: V, M (Fledermausfell und ein Tropfen Pech oder ein Stück Kohle)
Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 10 Minuten

Magische Dunkelheit breitet sich von einem Punkt deiner Wahl in Reichweite aus und füllt für die Wirkungsdauer eine Sphäre mit einem Radius von 4,5 Metern. Die Dunkelheit kann sich auch um Ecken ausbreiten. Kreaturen mit Dunkelsicht können nicht durch diese Dunkelheit blicken, und nichtmagisches Licht kann sie nicht erhellen. Wenn der Punkt, den du wählst, ein Gegenstand ist, den du hältst oder der getragen oder in der Hand gehalten werden kann, dann breitet sich die Dunkelheit von dem Gegenstand aus und bewegt sich mit ihm. Wenn die Quelle der Dunkelheit vollständig mit einem undurchsichtigen Gegenstand,

wie einer Schüssel oder einem Helm bedeckt wird, blockiert das die Dunkelheit. Wenn sich der Bereich des Zaubers mit einem Bereich aus Licht überschneidet, das mit einem Zauber des 2. Grades oder darunter erschaffen worden ist, wird der Zauber, der das Licht erschaffen hat, aufgehoben.

Einflüsterung

Verzauberung des 2. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: 9 Meter
Komponenten: V, M (eine Schlangenzunge und entweder eine Honigwabe oder ein Tropfen süßes Öl)
Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 8 Stunden

Du schlägst eine Vorgehensweise vor (in maximal ein oder zwei Sätzen) und beeinflusst auf magische Weise eine Kreatur deiner Wahl in Reichweite, die du sehen kannst und die dich hören und verstehen kann.

Kreaturen, die nicht bezaubert werden können, sind immun gegen diesen Effekt. Diese Einflüsterung muss auf eine Weise formuliert werden, die die Vorgehensweise sinnvoll erscheinen lässt.

Wenn du die Kreatur aufforderst, sich zu erstechen, sich in einen Speer zu werfen, sich anzuzünden oder etwas anderes zu tun, das ihm schadet, negiert das den Effekt des Zaubers automatisch.

Das Ziel muss einen Weisheitsrettungswurf ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf folgt es der Verhaltensweise, die du beschrieben hast, nach seinen Möglichkeiten. Die vorgeschlagene Vorgehensweise kann für die gesamte Wirkungsdauer anhalten. Wenn die Vorgehensweise in kürzerer Zeit abgeschlossen werden kann, endet der Zauber, wenn das Ziel das getan hat, was es tun sollte. Du kannst auch bestimmte Bedingungen bestimmen, die eine besondere Aktivität während der Wirkungsdauer auslösen. Beispielsweise könntest du vorschlagen, dass eine Ritterin dem ersten Bettler, den sie trifft, ihr Schlachtross schenkt. Wenn die Bedingung nicht erfüllt wird, ehe der Zauber endet, dann wird die Handlung nicht ausgeführt.

Wenn du oder einer deiner Gefährten das Ziel verletzt, endet der Zauber.

Feenfeuer

Hervorrufung des 1. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: 18 Meter
Komponenten: V
Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Minute

Jeder Gegenstand in einem Würfel mit 6 Metern Kantenlänge in Reichweite wird von blauem, grünen oder violettem Licht umgeben (deine Wahl). Alle Kreaturen, die sich in dem Bereich aufhalten, wenn der Zauber gewirkt wird, werden ebenfalls von Licht umgeben, wenn sie einen Geschicklichkeitsrettungswurf nicht schaffen. Für die Wirkungsdauer geben Gegenstände und betroffene Kreaturen dämmriges Licht in einem Radius von 3 Metern ab.

Angriffswürfe gegen betroffene Kreaturen oder Gegenstände haben Vorteil, wenn der Angreifer sie sehen kann, und die betroffenen Kreaturen oder Gegenstände können keinen Nutzen aus Unsichtbarkeit ziehen.

Feuerball

Hervorrufung des 3. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: 45 Meter
Komponenten: V, G, M (eine winzige Kugel aus Fledermauskot und Schwefel)
Wirkungsdauer: Unmittelbar

Ein heller Lichtblitz fährt aus deinem deutenden Finger zu einem Punkt in Reichweite deiner Wahl und erblüht mit einem lauten Brüllen zu einer Explosion aus Flammen. Alle Kreaturen in einem Radius von 6 Metern, der um den Punkt zentriert ist, müssen einen Geschicklichkeitswurf ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet ein Ziel 8W6 Feuerschaden, halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf.

Das Feuer kann sich um Ecken ausbreiten. Das Feuer entzündet alle brennbaren Gegenstände im Bereich, die nicht getragen oder in der Hand gehalten werden.

Auf höheren Graden. Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 4. Grades oder höher wirkst, dann steigt der Schaden für jeden Zauberplatz-Grad über dem dritten um 1W6.

Flammenkugel

Beschwörung des 2. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: 18 Meter
Komponenten: V, G, M (etwas Talg, eine Prise Schwefel und etwas Eisenpulver)
Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Minute

Eine Sphäre aus Feuer mit einem Durchmesser von 1,5 Metern erscheint in einem nicht besetzten Bereich deiner Wahl in Reichweite und hält für die Wirkungsdauer an. Jede Kreatur, die ihren Zug innerhalb von 1,5 Metern um die Sphäre beendet, muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet die Kreatur 2W6 Feuerschaden, halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf.

Als Aktion kannst du die Sphäre bis zu 9 Meter bewegen. Wenn du eine Kreatur mit der Sphäre rammst, muss sie einen Rettungswurf gegen den Schaden der Sphäre ablegen, und die Bewegung der Sphäre endet in diesem Zug. Wenn du die Sphäre bewegst, kannst du sie über Hindernisse lenken, die bis zu 1,5 Meter hoch sind und sie über Gräben von bis zu 3 Metern Breite springen lassen. Die Sphäre entzündet brennbare Gegenstände, die nicht getragen oder in der Hand gehalten werden, und gibt in einem Radius von 6 Metern helles Licht und in einem Radius von weiteren 6 Metern dämmriges Licht ab.

Auf höheren Graden. Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 3. Grades oder höher wirkst, dann steigt der Schaden für jeden Zauberplatz-Grad über dem zweiten um 1W6.

Fliegen

Verwandlung des 3. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: Berührung
Komponenten: V, G, M (eine Schwungfeder eines beliebigen Vogels)
Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 10 Minuten

Du berührst eine bereitwillige Kreatur. Das Ziel erhält für die Wirkungsdauer eine Flug-Bewegungsrate von 18 Metern. Wenn der Zauber endet fällt das Ziel zu Boden, wenn es noch in der Luft ist, es sei denn, es kann den Sturz abfangen.

Auf höheren Graden. Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 4. Grades oder höher wirkst, dann kannst du den Zauber für jeden Zauberplatz-Grad über dem dritten auf eine zusätzliche Kreatur wirken.

Gebet der Heilung

Hervorrufung des 2. Grades

Zeitaufwand: 10 Minuten
Reichweite: 9 Meter
Komponenten: V
Wirkungsdauer: Unmittelbar

Bis zu sechs Kreaturen deiner Wahl in Reichweite, die du sehen kannst, erhalten jeweils 2W8 + deinen Zaubermodifikator Trefferpunkte zurück. Der Zauber hat keine Auswirkungen auf Untote oder Konstrukte.

Auf höheren Graden. Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 3. Grades oder höher wirkst, dann steigt die Heilung für jeden Zauberplatz-Grad über dem zweiten um 1W8.

Göttliche Führung

Zaubertrick der Erkenntniszauberei

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: Berührung
Komponenten: V, G
Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Minute

Du berührst eine bereitwillige Kreatur. Einmal ehe der Zauber endet kann das Ziel einen W4 würfeln und das Ergebnis auf einen Attributswurf seiner Wahl addieren. Es kann den Würfel vor oder nach dem Attributswurf werfen. Dann endet der Zauber.

Heilendes Wort

Hervorrufung des 1. Grades

Zeitaufwand: 1 Bonusaktion
Reichweite: 18 Meter
Komponenten: V
Wirkungsdauer: Unmittelbar

Eine Kreatur deiner Wahl in Reichweite, die du sehen kannst, erhält 1W4 + dein Zaubermodifikator Trefferpunkte zurück. Der Zauber hat keine Auswirkungen auf Untote oder Konstrukte.

Auf höheren Graden. Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 2. Grades oder höher wirkst, dann steigt die Heilung für jeden Zauberplatz-Grad über dem ersten um 1W4.

Heilige Flamme

Zaubertrick der Hervorrufung

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: 18 Meter
Komponenten: V, G
Wirkungsdauer: Unmittelbar

Flammengleiches Licht senkt sich auf eine Kreatur in Reichweite, die du sehen kannst, herab. Die Kreatur muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf schaffen, sonst erleidet sie 1W8 gleißenden Schaden. Bei diesem Rettungswurf erhält das Ziel keinen Vorteil aus Deckung. Der Schaden dieses Zaubers steigt um 1W8, wenn du die 5. Stufe (2W8), die 11. Stufe (3W8) und die 17. Stufe (4W8) erreichst.

Heiligtum

Bannzauber des 1. Grades

Zeitaufwand: 1 Bonusaktion
Reichweite: 9 Meter
Komponenten: V, G, M (ein kleiner Silberspiegel)
Wirkungsdauer: 1 Minute

Du schützt eine Kreatur in Reichweite vor Angriffen. Bis der Zauber endet, müssen alle Kreaturen, die die geschützte Kreatur mit einem Angriff oder einem schädigenden Zauber attackieren wollen, zunächst einen Weisheitsrettungswurf ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf muss die Kreatur ein neues Ziel wählen, sonst verliert sie den Angriff oder Zauber. Der Zauber schützt die Kreatur nicht vor Flächeneffekten, wie der Explosion eines Feuerballs.

Wenn die geschützte Kreatur einen Angriff macht oder einen Zauber wirkt, der eine gegnerische Kreatur betrifft, endet dieser Zauber.

Identifizieren

Erkenntniszauber des 1. Grades (Ritual)

Zeitaufwand: 1 Minute
Reichweite: Berührung
Komponenten: V, G, M (eine Perle im Wert von mindestens 100 GM und eine Eulenfeder)
Wirkungsdauer: Unmittelbar

Du wählst einen Gegenstand, den du während des Wirkens dieses Zaubers berühren musst. Wenn es sich um einen magischen Gegenstand oder ein anderweitig mit Magie erfülltes Objekt handelt, erfährst du, welche Eigenschaften es hat, wie du sie nutzen kannst, ob der Gegenstand eine Einstimmung erforderlich macht und wie viele Ladungen er hat. Du erfährst, ob Zauber auf dem Gegenstand liegen und um welche es sich handelt. Wenn der Gegenstand durch einen Zauber erschaffen wurde, erfährst du, um welchen Zauber es sich handelt.

Wenn du stattdessen eine Kreatur berührst, während du den Zauber wirkst, dann erfährst du, welche Zauber das Ziel augenblicklich beeinflussen.

Kältestrahl

Zaubertrick der Hervorrufung

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: 18 Meter
Komponenten: V, G
Wirkungsdauer: Unmittelbar

Ein eisiger Strahl aus blau-weißem Licht schießt auf eine Kreatur in Reichweite zu. Lege einen Fernkampf-Zauberangriff gegen das Ziel ab. Bei einem Treffer erleidet die Kreatur 1W8 Kälteschaden, und ihre Bewegungsrate wird bis zum Beginn deines nächsten Zugs um 3 Meter verringert.

Der Schaden dieses Zaubers steigt um 1W8, wenn du die 5. Stufe (2W8), die 11. Stufe (3W8) und die 17. Stufe (4W8) erreichst.

Lenkendes Geschoss

Hervorrufung des 1. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: 36 Meter
Komponenten: V, G
Wirkungsdauer: 1 Runde

Ein Lichtblitz schießt auf eine Kreatur deiner Wahl in Reichweite zu. Lege einen Fernkampf-Zauberangriff gegen das Ziel ab. Bei einem Treffer erleidet das Ziel 4W6 gleißenden Schaden, und der nächste Angriffswurf, der vor Ende deines nächsten Zuges gegen das Ziel durchgeführt wird, hat einen Vorteil, weil mystisches Licht das Ziel zum Schimmern bringt.

Auf höheren Graden. Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 2. Grades oder höher wirkst, dann steigt der Schaden für jeden Zauberplatz-Grad über dem ersten um 1W6.

Leuchtfeuer der Hoffnung

Bannzauber des 3. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: 9 Meter
Komponenten: V, G
Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Minute

Zauber schenkt Hoffnung und Lebenskraft. Wähle eine beliebige Anzahl von Kreaturen in Reichweite. Für die Wirkungsdauer haben sie alle einen Vorteil auf Weisheitsrettungswürfe und Rettungswürfe gegen Tod, und erhalten durch jede Heilung die maximale Anzahl von Trefferpunkten.

Licht

Zaubertrick der Hervorrufung

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: Berührung
Komponenten: V, M (ein Glühwürmchen oder Leuchtmoos)
Wirkungsdauer: 1 Stunde

Du berührst einen Gegenstand, der in keiner Dimension größer als 3 Meter ist. Bis der Zauber endet, strahlt dieser Gegenstand in einem Radius von 6 Metern helles Licht und in einem zusätzlichen Radius von 6 Metern dämmriges Licht ab. Das Licht kann jede Farbe haben, die du willst. Wenn der Gegenstand mit etwas bedeckt wird, das vollkommen undurchsichtig ist, wird das Licht blockiert. Der Zauber endet wenn du ihn erneut wirkst oder als Aktion beendest.

Wenn du einen Gegenstand als Ziel auswählst, den eine feindliche Kreatur trägt oder in der Hand hält, muss die Kreatur einen Geschicklichkeitsrettungswurf schaffen, um dem Zauber auszuweichen.

Magie bannen

Bannzauber des 3. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: 36 Meter
Komponenten: V, G
Wirkungsdauer: Unmittelbar

Wähle eine Kreatur, einen Gegenstand oder einen magischen Effekt in Reichweite. Jeder Zauber des 3. Grades oder darunter, der auf dem Ziel liegt, endet. Für jeden Zauber des 4. Grades oder höher, der auf dem Ziel liegt, mache einen Attributswurf mit deinem Attribut zum Zauberwirken. Der SG ist 10 + die Stufe des Zaubers. Bei einem erfolgreichen Wurf endet der Zauber.

Auf höheren Graden. Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 4. Ranges oder höher wirkst, wird der Effekt von Zaubern auf dem Ziel beendet, wenn ihr Grad gleich oder niedriger als der Grad des Zauberplatzes ist, den du verwendet hast.

Magie entdecken

Erkenntniszauber des 1. Grades (Ritual)

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: Selbst
Komponenten: V, G
Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 10 Minuten

Für die Wirkungsdauer spürst du die Anwesenheit von Magie im Umkreis von 9 Metern um dich. Wenn du Magie auf diese Weise spürst, kannst du deine Aktion verwenden, um eine schwache Aura um eine sichtbare beliebige Kreatur oder einen Gegenstand im Wirkungsbereich zu sehen, der magisch ist, und die Schule der Magie in Erfahrung zu bringen, wenn es eine gibt. Der Zauber kann die meisten Barrieren durchdringen, wird aber von 30 Zentimetern Stein, 2,5 Zentimetern gewöhnlicher Metalle, einer dünnen Schicht Blei oder 90 Zentimetern Holz oder Erde blockiert.

Magierhand

Zaubertrick der Beschwörung

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: 9 Meter
Komponenten: V, G
Wirkungsdauer: 1 Minute

Eine gespenstische, schwebende Hand erscheint an einem Punkt deiner Wahl in Reichweite. Die Hand bleibt für die Wirkungsdauer bestehen oder bis du sie mit einer Aktion wegschickst. Die Hand verschwindet, wenn sie sich weiter als 9 Meter von dir entfernt oder du den Zauber noch einmal wirkst.

Du kannst eine Aktion verwenden, um die Hand zu kontrollieren. Du kannst die Hand verwenden, um Gegenstände zu manipulieren, verschlossene Türen oder Behälter zu öffnen, einen Gegenstand aus einem geöffneten Behälter zu holen oder ihn zu verstauen, oder den Inhalt einer Phiole auszugießen. Du kannst die Hand immer wenn du sie verwendest bis zu 9 Meter weit bewegen.

Die Hand kann nicht angreifen, keine magischen Gegenstände aktivieren oder mehr als 10 Pfund tragen.

Magierrüstung

Bannzauber des 1. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: Berührung
Komponenten: V, G, M (ein Stück gehärtetes Leder)
Wirkungsdauer: 8 Stunden

Du berührst eine bereitwillige Kreatur, die keine Rüstung trägt. Eine schützende magische Energie umgibt sie bis der Zauber endet. Die Basis-Rüstungsklasse des Ziels entspricht 13 + Geschicklichkeitsmodifikator. Der Zauber endet, wenn das Ziel Rüstung anlegt oder du den Zauber mit einer Aktion aufhebst.

Magisches Geschoss

Hervorrufung des 1. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: 36 Meter
Komponenten: V, G
Wirkungsdauer: Unmittelbar

Du erschaffst drei leuchtende Pfeile aus magischer Energie. Jeder Pfeil trifft eine Kreatur deiner Wahl in Reichweite, die du sehen kannst. Ein Pfeil fügt dem Ziel 1W4 +1 Energieschaden zu. Die Pfeile schlagen alle gleichzeitig ein, und du kannst sie auf eine oder mehrere Kreaturen aufteilen.

Auf höheren Graden. Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 2. Grades oder höher wirkst, dann erschafft der Zauber für jeden Zauberplatz-Grad über dem ersten einen weiteren Pfeil.

Massen-Heilendes Wort

Hervorrufung des 3. Grades

Zeitaufwand: 1 Bonusaktion
Reichweite: 18 Meter
Komponenten: V
Wirkungsdauer: Unmittelbar

Wenn du Worte der Wiederherstellung rufst, erhalten bis zu sechs Kreaturen deiner Wahl, die du sehen kannst und die sich in Reichweite befinden, 1W4 + deinen Zaubermodifikator Trefferpunkte zurück. Der Zauber hat keine Auswirkungen auf Untote oder Konstrukte.

Auf höheren Graden. Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 4. Grades oder höher wirkst, dann steigt die Heilung für jeden Zauberplatz-Grad über dem dritten um 1W4.

Nebelschritt

Beschwörung des 2. Grades

Zeitaufwand: 1 Bonusaktion
Reichweite: Selbst
Komponenten: V
Wirkungsdauer: Unmittelbar

Du wirst kurz von einem silbrigen Nebel umgeben und teleportierst dich bis zu 9 Meter in einen nicht besetzten Bereich, den du sehen kannst.

Person bezaubern

Verzauberung des 1. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: 9 Meter
Komponenten: V, G
Wirkungsdauer: 1 Stunde

Du versuchst einen Humanoiden in Reichweite, den du sehen kannst, zu bezaubern. Das Ziel muss einen Weisheitsrettungswurf ablegen, was es mit Vorteil tut, wenn du oder deine Gefährten gegen es kämpfen. Wenn es den Rettungswurf nicht schafft, wird es von dir bezaubert bis der Zauber endet, oder du oder einer deiner Gefährten etwas tut, um ihm zu schaden. Die bezauberte Kreatur betrachtet dich als freundschaftliche Bekanntschaft. Wenn der Zauber endet, weiß die Kreatur, dass sie von dir bezaubert worden ist.

Auf höheren Graden. Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 2. Grades oder höher wirkst, dann kannst du den Zauber für jeden Zauberplatz-Grad über dem ersten auf eine zusätzliche Kreatur wirken. Die Kreaturen dürfen nicht weiter als 9 Meter voneinander entfernt sein, wenn du den Zauber auf sie wirkst.

Person festhalten

Verzauberung des 2. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: 18 Meter
Komponenten: V, G, M (ein kleines, gerades Stück Eisen)
Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Minute

Wähle einen Humanoiden in Reichweite, den du sehen kannst. Das Ziel muss einen Weisheitsrettungswurf ablegen, um nicht für die Wirkungsdauer gelähmt zu werden. Zu Beginn eines jeden seiner Züge, kann das Ziel einen weiteren Weisheitsrettungswurf ablegen. Bei einem Erfolg endet der Zauber für das Ziel.

Auf höheren Graden. Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 3. Grades oder höher wirkst, dann kannst du den Zauber für jeden Zauberplatz-Grad über dem zweiten auf eine zusätzliche humanoide Kreatur wirken. Die Kreaturen dürfen nicht weiter als 9 Meter voneinander entfernt sein, wenn du den Zauber auf sie wirkst.

Resistenz

Bannzauber-Zaubertrick

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: Berührung
Komponenten: V, G, M (ein Miniaturumhang)
Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Minute

Du berührst eine bereitwillige Kreatur. Einmal, ehe der Zauber endet, kann das Ziel einen W4 würfeln und das Ergebnis auf einen Rettungswurf seiner Wahl addieren. Es kann den Würfel vor oder nach dem Rettungswurf werfen. Dann endet der Zauber.

Schild

Bannzauber des 1. Grades

Zeitaufwand: 1 Reaktion, die du ausführst wenn du von einem Angriff getroffen oder Ziel des Zaubers *Magisches Geschoss* wirst
Reichweite: Selbst
Komponenten: V, G
Wirkungsdauer: 1 Runde

Eine unsichtbare Barriere aus magischer Energie erscheint und schützt dich. Bis zum Beginn deines nächsten Zugs hast du einen Bonus von +5 auf deine Rüstungsklasse, auch gegen den auslösenden Angriff, und erleidest keinen Schaden durch den Zauber *Magisches Geschoss*.

Schild des Glaubens

Bannzauber des 1. Grades

Zeitaufwand: 1 Bonusaktion
Reichweite: 18 Meter
Komponenten: V, G, M (ein kleines Pergament mit heiligem Text)
Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 10 Minuten

Ein schimmerndes Feld erscheint und umhüllt eine Kreatur deiner Wahl in Reichweite. Es gewährt ihr für die Wirkungsdauer einen Bonus von +2 auf RK.

Schlaf

Verzauberung des 1. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: 27 Meter
Komponenten: V, G, M (eine Prise Sand, Rosenblüten oder eine Grille)
Wirkungsdauer: 1 Minute

Dieser Zauber versetzt Kreaturen in magischen Schlaf. Wirf 5W8, das Ergebnis ist die Gesamtzahl von Trefferpunkten an Kreaturen, die dieser Zauber beeinflussen kann. Kreaturen innerhalb von 6 Metern um einen Punkt deiner Wahl in Reichweite werden betroffen, in aufsteigender Reihenfolge nach ihren aktuellen Trefferpunkten (bewusstlose Kreaturen werden ignoriert).

Beginnend mit der Kreatur mit den niedrigsten aktuellen Trefferpunkten werden alle Kreaturen, die von diesem Zauber betroffen werden, bewusstlos bis der Zauber endet, der Schlafende Schaden erleidet oder jemand eine Aktion verwendet, um den Schlafenden zu schütteln oder zu ohrfeigen. Ziehe die Trefferpunkte der Kreatur von der Gesamtsumme ab, ehe du mit der nächsten Kreatur mit den niedrigsten Trefferpunkten weitermachst. Die Trefferpunkte einer Kreatur müssen gleich oder niedriger als die verbleibenden Gesamttrefferpunkte sein, damit sie betroffen wird.

Untote und Kreaturen, die nicht bezaubert werden können, sind von diesem Zauber nicht betroffen.

Auf höheren Graden. Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 2. Grades oder höher wirkst, dann würfelst du zusätzliche 2W8 für jeden Zauberplatz-Grad über dem ersten.

Schockgriff

Zaubertrick der Hervorrufung

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: Berührung
Komponenten: V, G
Wirkungsdauer: Unmittelbar

Blitze springen aus deinen Händen und verpassen einer Kreatur, die du zu berühren versuchst, einen Schock. Führe einen Nahkampf-Zauberangriff gegen das Ziel durch. Du hast einen Vorteil beim Angriffswurf, wenn das Ziel Rüstung trägt, die aus Metall besteht. Bei einem Treffer erleidet die Kreatur 1W8 Blitzschaden und kann bis zum Beginn deines nächsten Zuges keine Reaktionen durchführen.

Der Schaden dieses Zaubers steigt um 1W8, wenn du die 5. Stufe (2W8), die 11. Stufe (3W8) und die 17. Stufe (4W8) erreichst.

Schützendes Band

Bannzauber des 2. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: Berührung
Komponenten: V, G, M (ein Paar Platinringe im Wert von jeweils 50 GM, die du und das Ziel für die Wirkungsdauer tragen müssen)
Wirkungsdauer: 1 Stunde

Dieser Zauber schützt eine bereitwillige Kreatur, die du berührst und erschafft eine magische Verbindung zwischen dir und dem Ziel bis der Zauber endet. Solange sich das Ziel innerhalb von 18 Metern um dich befindet, erhält es einen Bonus von +1 auf RK und Rettungswürfe und hat Resistenz gegen alle Schadensarten. Außerdem erleidest du jedes Mal, wenn das Ziel Schaden erleidet die gleiche Menge an Schaden. Der Zauber endet, wenn du auf 0 Trefferpunkte fällst oder wenn du und das Ziel weiter als 18 Meter auseinander sind.

Er endet auch, wenn der Zauber erneut auf einen der beiden Beteiligten gewirkt wird. Du kannst den Zauber als Aktion aufheben

Schutzgeister

Beschwörung des 3. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: Selbst (Radius von 4,5 Metern)
Komponenten: V, G, M (ein heiliges Symbol)
Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 10 Minuten

Du rufst Geister, die dich beschützen. Sie huschen für die Wirkungsdauer in einer Entfernung von 4,5 Metern um dich herum. Wenn du guter oder neutraler Gesinnung bist, erscheint ihre gespenstische Form engelsgleich oder feenartig (deine Wahl). Wenn du böser Gesinnung bist, erscheinen sie unholder Natur.

Wenn du diesen Zauber wirkst, kannst du eine beliebige Anzahl von Kreaturen, die du sehen kannst, festlegen, die nicht von dem Zauber betroffen sind. Die Bewegungsrate von Kreaturen ist im Bereich des Zaubers halbiert, und wenn die Kreatur das erste Mal in einem Zug den Bereich betritt oder ihren Zug dort beginnt, muss sie einen Weisheitsrettungswurf ablegen. Bei einem misslungenen

Rettungswurf erleidet die Kreatur 3W8 Gleißenden Schaden (wenn du guter oder neutraler Gesinnung bist) oder 3W8 Nekrotischen Schaden (wenn du böser Gesinnung bist). Bei einem erfolgreichen Rettungswurf erleidet die Kreatur den halben Schaden.

Auf höheren Graden. Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 4. Grades oder höher wirkst, dann steigt der Schaden für jeden Zauberplatz-Grad über dem dritten um 1W8.

Schutz vor Energie

Bannzauber des 3. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: Berührung
Komponenten: V, G
Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Stunde

Für die Wirkungsdauer hat die bereitwillige Kreatur, die du berührst, Resistenz gegen eine Schadensart deiner Wahl: Blitz, Feuer, Kälte, Säure oder Schall.

Schwache Genesung

Bannzauber des 2. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: Berührung
Komponenten: V, G
Wirkungsdauer: Unmittelbar

Du berührst eine Kreatur und kannst entweder eine Krankheit beenden, an der sie leidet, oder einen Zustand, den sie erlitten hat. Dieser Zustand kann blind, gelähmt, taub oder vergiftet sein.

Segnen

Verzauberung des 1. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: 9 Meter
Komponenten: V, G, M (einige Tropfen Weihwasser)
Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Minute

Du segnest bis zu drei Kreaturen deiner Wahl in Reichweite. Immer wenn ein Ziel einen Angriffs- oder Rettungswurf macht, bis der Zauber endet, kann es einen W4 werfen und das Ergebnis auf den Angriffswurf oder Rettungswurf addieren.

Auf höheren Graden. Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 2. Grades oder höher wirkst, dann kannst du den Zauber für jeden Zauberplatz-Grad über dem ersten auf eine zusätzliche Kreatur wirken.

Spinnenklettern

Verwandlung des 2. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: Berührung
Komponenten: V, G, M (ein Tropfen Bitumen und eine Spinne)
Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Stunde

Bis der Zauber endet, erhält eine bereitwillige Kreatur, die du berührst, die Fähigkeit sich an senkrechten Oberflächen nach oben, unten oder zur Seite zu bewegen, sowie kopfüber von der Decke zu hängen, während sie die Hände frei behält. Das Ziel erhält außerdem eine Klettern-Bewegungsrate gleich ihrer normalen Bewegungsrate.

Spinnennetz

Beschwörung des 2. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: 18 Meter
Komponenten: V, G, M (einige Spinnweben)
Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Stunde

Du beschwörst eine Masse aus dichten, klebrigen Netzen an einem Punkt in Reichweite deiner Wahl. Die Netze füllen für die Wirkungsdauer einen Würfel mit 6 Metern Kantenlänge. Die Netze sind schwieriges Gelände und ein leicht verschleiertes Gebiet. Wenn die Netze nicht zwischen zwei festen Gegenständen (wie Mauern oder Bäumen) verankert oder über einen Fußboden, eine Mauer oder die Decke gespannt sind, dann fällt das beschworene Netz in sich selbst zusammen, und der Zauber endet zu Beginn deines nächsten Zuges. Netze, die über eine flache Oberfläche ausgebreitet sind, haben eine Tiefe von 1,5 Metern. Alle Kreaturen, die ihren Zug in den Netzen beginnen oder sie während ihres Zuges betreten, müssen einen Geschicklichkeitsrettungswurf ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf ist die Kreatur festgesetzt, solange sie sich in den Netzen aufhält. Eine Kreatur, die von den Netzen festgesetzt ist, kann einen Stärkewurf gegen deinen Zauberrettungswurf-SG ablegen. Wenn sie erfolgreich ist, ist sie nicht mehr festgesetzt.

Die Netze sind brennbar. Jeder Würfel von Netzen mit 1,5 Metern Kantenlänge, der mit Feuer in Kontakt kommt, verbrennt innerhalb von 1 Runde, was allen Kreaturen, die ihren Zug im Feuer beginnen, 2W4 Feuerschaden zufügt.

Sprachen verstehen

Erkenntniszauber des 1. Grades (Ritual)

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: Selbst
Komponenten: V, G, M (eine Prise Ruß und Salz)
Wirkungsdauer: 1 Stunde

Für die Wirkungsdauer verstehst du die wörtliche Bedeutung jeglicher gesprochener Sprache, die du hörst. Du kannst auch jede geschriebene Sprache lesen, die du sehen kannst, doch musst du die Oberfläche berühren, auf der die Worte geschrieben sind. Es dauert ungefähr eine Minute, eine Seite Text zu lesen.

Der Zauber hilft nicht bei der Entschlüsselung von Geheimbotschaften in einem Text oder Glyphen, wie arkane Sigillen, die nicht Teil einer geschriebenen Sprache sind.

Stille

Illusion des 2. Grades (Ritual)

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: 36 Meter
Komponenten: V, G
Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 10 Minuten

Für die Wirkungsdauer kann kein Geräusch in einer Sphäre mit 6 Metern Radius entstehen oder sie durchdringen. Die Sphäre ist um einen Punkt in Reichweite zentriert, den du auswählst. Jede Kreatur und jeder Gegenstand, der sich vollständig in der Sphäre aufhält, ist immun gegen Schallschaden, und Kreaturen sind Taub, solange sie sich in ihrem Inneren befinden. Einen Zauber zu wirken, der eine verbale Komponente hat, ist in der Sphäre nicht möglich.

Tanzende Lichter

Zaubertrick der Hervorrufung

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: 36 Meter
Komponenten: V, G, M (ein Stück Phosphor oder Bergulmenholz oder ein Glühwürmchen)
Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Minute

Du erschaffst bis zu vier fackelgroße Lichter in Reichweite, die du wie Fackeln, Laternen oder leuchtende Kugeln erscheinen lassen kannst und die für die Wirkungsdauer in der Luft schweben. Du kannst die vier Lichter auch in einer leuchtenden, vage humanoiden Mittelgroßen Gestalt vereinen. Welche Gestalt du auch wählst, jedes Licht strahlt dämmriges Licht in einem Radius von 3 Metern aus. Als Bonusaktion kannst du die Lichter in deinem Zug bis zu 18 Meter an einen neuen Punkt innerhalb der Reichweite bewegen. Ein Licht darf sich nicht weiter als 6 Meter von einem anderen Licht entfernen, das mit diesem Zauber erschaffen wurde, und es verschwindet wenn es die Reichweite des Zaubers verlässt.

Taschenspielerei

Zaubertrick der Verwandlung

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: 3 Meter
Komponenten: V, G
Wirkungsdauer: Bis zu 1 Stunde

Dieser Zauber ist ein kleinerer magischer Trick, den Zauberlehrlinge zum Üben verwenden. Du kannst einen der folgenden magischen Effekte in Reichweite erschaffen:

- Du erschaffst einen sofortigen, harmlosen sensorischen Effekt, wie einen Funkenregen, einen Windhauch, schwache Musik oder einen eigenartigen Geruch.
- Du kannst augenblicklich eine Kerze, eine Fackel oder ein kleines Lagerfeuer entzünden oder löschen.
- Du kannst einen Gegenstand, der nicht größer ist als ein Würfel mit 30 Zentimeter Kantenlänge, sofort reinigen oder beschmutzen.
- Du kannst bis zu einen Würfel mit 30 Zentimeter Kantenlänge an Nahrung oder nicht lebender Materie für eine Stunde abkühlen, aufwärmen oder würzen.
- Du lässt für eine Stunde eine Farbe, ein kleines Mal oder ein Symbol auf einem Gegenstand oder einer Oberfläche erscheinen.
- Du erschaffst einen nichtmagischen kleinen Gegenstand oder ein Trugbild, das in deine Hand passt und bis zum Ende deines nächsten Zugs anhält

Wenn du diesen Zauber mehrmals wirkst, kannst du bis zu drei der nicht sofortigen Effekte gleichzeitig aktiviert haben, und du kannst solche Effekte als Aktion aufheben.

Thaumaturgie

Zaubertrick der Verwandlung

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: 9 Meter
Komponenten: V
Wirkungsdauer: Bis zu 1 Minute

Du manifestierst ein kleines Wunder, ein Zeichen übernatürlicher Macht, in Reichweite. Du kannst einen der folgenden magischen Effekte in Reichweite erschaffen:

- Deine Stimme dröhnt für 1 Minute dreimal so laut wie normal.
- Du lässt Flammen flackern, heller oder dunkler werden oder die Farbe wechseln. All dies hält 1 Minute an.
- Du erzeugst für 1 Minute harmlose Erschütterungen im Boden.
- Du erschaffst ein kurzes Geräusch, das von einem Punkt deiner Wahl in Reichweite ertönt, wie das Grollen von Donner, den Ruf eines Raben oder ein unheilvolles Flüstern.
- Du lässt eine nicht verriegelte Tür oder ein Fenster auffliegen oder zuschlagen.
- Du änderst für 1 Minute das Aussehen deiner Augen.

Wenn du diesen Zauber mehrmals wirkst, kannst du bis zu drei der nicht sofortigen Effekte gleichzeitig aktiviert haben, und du kannst solche Effekte als Aktion aufheben.

Unsichtbarkeit

Illusion des 2. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: Berührung
Komponenten: V, G, M (eine Wimper, die von Gummiarabikum umschlossen ist)
Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Stunde

Eine Kreatur, die du berührst, wird unsichtbar bis der Zauber endet. Alles, was das Ziel trägt oder in der Hand hält wird unsichtbar, solange es sich am Körper des Ziels befindet. Der Zauber endet für ein Ziel, das angreift oder einen Zauber wirkt.

Auf höheren Graden. Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 3. Grades oder höher wirkst, dann kannst du den Zauber für jeden Zauberplatz-Grad über dem zweiten auf eine zusätzliche Kreatur wirken.

Verschwimmen

Illusion des 2. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: Selbst
Komponenten: V
Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Minute

Dein Körper wird verschwommen, wechselhaft und wabernd für alle, die dich sehen können. Für die Wirkungsdauer haben alle Kreaturen Nachteil bei Angriffswürfen gegen dich. Ein Angreifer ist immun gegen diesen Effekt, wenn er sich nicht auf seine Sicht verlässt wie bei Blindsicht, oder er durch Illusionen blicken kann wie bei Wahrer Blick.

Vorahnung

Erkenntniszauber des 2. Grades (Ritual)

Zeitaufwand: 1 Minute
Reichweite: Selbst
Komponenten: V, G, M (speziell gekennzeichnete Stöckchen, Knochen oder ähnliche Symbole im Wert von 25 GM)
Wirkungsdauer: Unmittelbar

Indem du Stöckchen mit Juwelenintarsien wirfst, mit Drachenwürfeln würfelst, reich verzierte Karten auslegst oder ein anderes Weissagungswerkzeug verwendest, erhältst du ein Omen von einer außerweltlichen Wesenheit über die Folgen einer bestimmten Handlungsweise, die du für die nächsten 30 Minuten planst. Der SL wählt eines der folgenden möglichen Omen:

- Wohl, für gute Folgen.
- Weh, für schlechte Folgen.
- Wohl und Weh, für sowohl gute als auch schlechte Folgen.
- Nichts, bei Folgen, die weder besonders gut noch schlecht sind.

Der Zauber nimmt keine Rücksicht auf mögliche Umstände, die das Ergebnis verändern könnten, wie das Wirken zusätzlicher Zauber oder den Verlust eines Gefährten.

Wenn du den Zauber zweimal oder öfter wirkst, ehe du deine nächste Lange Rast abschließt, besteht eine kumulative Chance von 25 Prozent für jeden Zauber nach dem ersten, dass du ein zufälliges Ergebnis bekommst. Der SL macht diesen Wurf verdeckt.

Waffe des Glaubens

Hervorrufung des 2. Grades

Zeitaufwand: 1 Bonusaktion
Reichweite: 18 Meter
Komponenten: V, G
Wirkungsdauer: 1 Minute

Du erschaffst eine schwebende, gespenstische Waffe in Reichweite, die für die Wirkungsdauer anhält oder bis du den Zauber erneut wirkst. Wenn du den Zauber wirkst, kannst du einen Nahkampfangriff gegen eine Kreatur innerhalb von 1,5 Metern zur Waffe durchführen. Bei einem Treffer erleidet das Ziel 1W8 + deinen Zaubermodifikator als Energieschaden.

Als Bonusaktion in deinem Zug kannst du die Waffe bis zu 4 Meter weit bewegen und den Angriff gegen eine Kreatur innerhalb von 1,5 Metern um sie wiederholen.

Diese Waffe kann jede Form annehmen, die du willst. Kleriker von Gottheiten, die mit einer bestimmten Waffe assoziiert sind (wie St. Cuthbert, der für seinen Streitkolben bekannt ist, und Thor für seinen Hammer) lassen den Effekt des Zaubers wie diese Waffe aussehen.

Auf höheren Graden. Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 3. Grades oder höher wirkst, dann steigt der Schaden für jeden Zauberplatz-Grad über dem zweiten um 1W8.

Wiederbeleben

Nekromantie des 3. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: Berührung
Komponenten: V, G, M (Diamanten im Wert von mindestens 300 GM, die vom Zauber verbraucht werden)
Wirkungsdauer: Unmittelbar

Du berührst eine Kreatur, die innerhalb der letzten Minute gestorben ist. Die Kreatur kehrt mit 1 Trefferpunkt zum Leben zurück. Dieser Zauber kann keine Kreaturen zum Leben erwecken, die an Altersschwäche gestorben sind oder denen Körperteile fehlen.

Wunden heilen

Hervorrufung des 1. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: Berührung
Komponenten: V, G
Wirkungsdauer: Unmittelbar

Eine Kreatur, die du berührst, erhält eine Anzahl von Trefferpunkten gleich 1W8 + deinem Zaubermodifikator zurück. Der Zauber hat keine Auswirkungen auf Untote oder Konstrukte.

Auf höheren Graden. Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 2. Grades oder höher wirkst, dann steigt die Heilung für jeden Zauberplatz-Grad über dem ersten um 1W8.

Wunden verursachen

Nekromantie des 1. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: Berührung
Komponenten: V, G
Wirkungsdauer: Unmittelbar

Mache einen Nahkampfangriff gegen eine Kreatur innerhalb deiner Reichweite. Bei einem Treffer erleidet das Ziel 3W10 Nekrotischen Schaden.

Auf höheren Graden. Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 2. Grades oder höher wirkst, dann steigt der Schaden für jeden Zauberplatz-Grad über dem ersten um 1W10.

Impressum

Leitender Entwickler D&D: Mike Mearls, Jeremy Crawford
Design Team: Christopher Perkins, James Wyatt, Rodney Thompson, Robert J. Schwalb, Peter Lee, Steve Townshend, Bruce R. Cordell
Redaktion: Chris Sims, Michele Carter, Scott Fitzgerald Gray
Produzent: Greg Bilsland

Abenteuer Designer: Richard Baker, Christopher Perkins
Künstlerische Leitung: Kate Irwin, Dan Gelon, Jon Schindehette, Mari Kolkowsky, Melissa Rapier, Shauna Narciso
Grafikdesigner: Bree Heiss, Emi Tanji
Illustration Verpackung: Jaime Jones
Illustration Regelbuch: Eric Belisle, Wayne England, Randy Gallegos, Matt Stawicki, Kieran Yanner
Illustration Abenteuer: Daren Bader, Mark Behm, Conceptopolis, Wayne England, Tomás Giorello, Ralph Horsley, Aaron J. Riley, Tyler Jacobson, Vance Kovacs, Daniel Landerman, Raphael Lübke, Brynn Metheney, Steve Prescott, Ned Rogers, Carmen Sinek, Ilya Shkipin, David Vargo, Kieran Yanner
Kartendesign: Mike Schley

Zusätzliche Inhalte: Kim Mohan, Matt Sernett, Chris Dupuis, Tom LaPille, Richard Baker, Miranda Horner, Jennifer Clarke Wilkes, Steve Winter, Nina Hess

Projektmanagement: Neil Shinkle, Kim Graham, John Hay
Produktionsdienstleistungen: Cynda Callaway, Brian Dumas, Jefferson Dunlap, David Gershman, Anita Williams

Brand und Marketing: Nathan Stewart, Liz Schuh, Chris Lindsay, Shelly Mazzanoble, Hilary Ross, Laura Tommervik, Kim Lundstrom

Beruhend auf dem ursprünglichen Spiel von
E. Gary Gygax and Dave Arneson, with Brian Blume, Rob Kuntz, James Ward, and Don Kaye
Bezugnahmen auf weitere Entwicklungen von
Tom Moldvay, Frank Mentzer, Aaron Allston, Harold Johnson, David "Zeb" Cook, Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Peter Adkison, Bill Slavicsek, Andy Collins, and Rob Heinsoo
Forgotten Realms created by
Ed Greenwood, the Sage of Shadowdale

Spieletest geleistet von
mehr als 175.000 Fans von D&D. Danke euch allen!

Übersetzung: Maren Lauble



Anhang: Zustände

Zustände ändern die Fähigkeiten einer Kreatur auf verschiedene Arten und können die Folge von Zaubern, Klassenmerkmalen, Monsterangriffen oder anderen Effekten sein. Die meisten Zustände, wie blind, sind Einschränkungen, aber einige, wie unsichtbar, können von Vorteil sein.

Ein Zustand hält entweder, bis er aufgehoben wird (der Zustand liegend wird beispielsweise beendet, indem du aufstehst), oder für eine Wirkungsdauer, die vom Auslöser des Zustands bestimmt wird.

Wenn mehrere Effekte einer Kreatur den gleichen Zustand auferlegen, dann hat jede Version des Zustands ihre eigene Wirkungsdauer, doch werden die Auswirkungen des Zustands nicht schlimmer.

Eine Kreatur hat entweder einen Zustand oder nicht. Die folgenden Beschreibungen legen fest, was passiert, wenn eine Kreatur einen Zustand erleidet.

Betäubt

- Eine betäubte Kreatur ist kampfunfähig (siehe den entsprechenden Zustand) und kann nur stockend sprechen.
- Die Kreatur scheitert automatisch bei Stärke- und Geschicklichkeitsrettungswürfen.
- Angriffswürfe gegen die Kreatur haben einen Vorteil.

Bewusstlos

- Eine bewusstlose Kreatur ist kampfunfähig (siehe den entsprechenden Zustand), kann sich nicht bewegen oder sprechen und ist sich ihrer Umgebung nicht bewusst.
- Die Kreatur lässt fallen was sie in Händen hält und erhält den Zustand liegend.
- Die Kreatur scheitert automatisch bei Stärke- und Geschicklichkeitsrettungswürfen.
- Angriffswürfe gegen die Kreatur haben einen Vorteil.
- Alle Angriffe, die die Kreatur treffen, sind ein kritischer Treffer, wenn der Angreifer sich innerhalb von 1,5 m um die Kreatur befindet.

Bezaubert

- Eine bezauberte Kreatur kann den Bezauberer nicht angreifen oder den Bezauberer als Ziel für schädigende Fähigkeiten oder magische Effekte auswählen.
- Der Bezauberer hat einen Vorteil bei allen Attributswürfen, wenn er sozial mit der Kreatur interagieren will.

Blind

- Eine blinde Kreatur kann nicht sehen und scheitert automatisch bei allen Attributswürfen, die Sicht erfordern.
- Angriffswürfe gegen die Kreatur haben einen Vorteil, und die Angriffswürfe der Kreatur erleiden einen Nachteil.

Festgesetzt

- Die Bewegungsrate einer festgesetzten Kreatur wird 0, und sie kann keinen Bonus auf ihre Bewegungsrate erhalten.
- Angriffswürfe gegen die Kreatur haben einen Vorteil, und die Angriffswürfe der Kreatur erleiden einen Nachteil.
- Die Kreatur hat einen Nachteil auf Geschicklichkeitsrettungswürfe.

Gelähmt

- Eine gelähmte Kreatur ist kampfunfähig (siehe den entsprechenden Zustand) und kann sich nicht bewegen oder sprechen.
- Die Kreatur scheitert automatisch bei Stärke- und Geschicklichkeitsrettungswürfen.
- Angriffswürfe gegen die Kreatur haben einen Vorteil.
- Alle Angriffe, die die Kreatur treffen, sind ein kritischer Treffer, wenn der Angreifer sich innerhalb von 1,5 m um die Kreatur befindet.

Gepackt

- Die Bewegungsrate einer gepackten Kreatur wird 0, und sie kann keinen Bonus auf ihre Bewegungsrate erhalten.
- Der Zustand endet, wenn die packende Kreatur kampfunfähig wird (siehe den entsprechenden Zustand).
- Der Zustand endet auch, wenn ein Effekt die gepackte Kreatur aus der Reichweite der packenden Kreatur oder des packenden Effekts bewegt, zum Beispiel weil sie vom Zauber *Donnerwoge* weggeschleudert wird.

Kampfunfähig

- Eine kampfunfähige Kreatur kann keine Aktionen oder Reaktionen ausführen.

Liegend

- Eine liegende Kreatur kann als Bewegung nur kriechen, es sei denn, sie steht auf und beendet damit den Zustand.
- Die Kreatur hat einen Nachteil auf Angriffswürfe.
- Alle Angriffe gegen die Kreatur haben einen Vorteil, wenn sich der Angreifer innerhalb von 1,5 m um die Kreatur befindet. Ansonsten erleidet der Angriffswurf einen Nachteil.

Taub

- Eine taube Kreatur kann nicht hören und scheitert automatisch bei allen Attributswürfen, die Gehör erfordern.

Unsichtbar

- Eine unsichtbare Kreatur ist ohne die Unterstützung von Magie oder besonderen Sinnen nicht zu sehen. Wenn sie sich verbergen will, gilt die Kreatur als komplett verschleiert. Die Position der Kreatur kann von Geräuschen, die sie macht und von Spuren, die sie hinterlässt, verraten werden.
- Angriffswürfe gegen die Kreatur haben einen Nachteil und die Angriffswürfe der Kreatur erleiden einen Vorteil.

Verängstigt

- Eine verängstigte Kreatur hat einen Nachteil bei Attributswürfen und Angriffswürfen solange sich die Quelle ihrer Angst in Sichtlinie befindet.
- Die Kreatur kann sich nicht willentlich in Richtung der Quelle ihrer Furcht bewegen.

Vergiftet

- Eine vergiftete Kreatur hat einen Nachteil bei Angriffswürfen und Attributswürfen.

Versteinert

- Eine versteinerte Kreatur wird mit ihrer gesamten nichtmagischen Ausrüstung, die sie trägt oder in der Hand hält, in eine feste unbelebte Substanz verwandelt (normalerweise Stein). Ihr Gewicht erhöht sich um den Faktor 10, und sie hört auf zu altern.
- Die Kreatur ist kampfunfähig (siehe den entsprechenden Zustand), kann sich nicht bewegen oder sprechen und ist sich ihrer Umgebung nicht bewusst.
- Angriffswürfe gegen die Kreatur haben einen Vorteil.
- Die Kreatur scheitert automatisch bei Stärke- und Geschicklichkeitsrettungswürfen.
- Die Kreatur hat Resistenz gegen jeglichen Schaden.
- Die Kreatur ist immun gegen Gifte und Krankheiten, doch Gifte und Krankheiten, die sich bereits in ihrem Körper befinden, werden aufgehalten, nicht neutralisiert.

